电脑应用和娱乐的第一选择

总第160期

大众软件

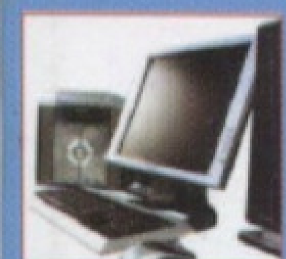
23

Popsoft



2003年 半月刊

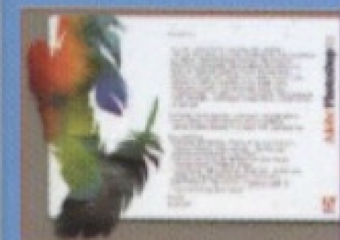
WWW.POPSOFT.COM



P26

无线与家电化的魅力——联想"天骄"Ⅱ代电脑

享受生活，享受联想"天骄"Ⅱ代。



P51

Adobe Photoshop CS新特性抢先体验

Photoshop发展历史上顺应数码应用趋势的一次革新，欲在电脑上建立"数码暗房"之用户的福音。



P116

倾听海那边的脉搏——东京电玩展游戏白皮书分享

2003，东京外围，五光十色场面的背后是日本游戏制作者数十年来苦心研究和经营的汗水。我们从东京带回来的资料虽不能展现日本游戏开发的全貌，但是对于关注游戏行业发展的人来说，很有一些值得思考的内容。



P148

《英雄本色2》全攻略

硬汉Max Payne再度置身于与黑社会势力的斗争中，其与黑帮女杀手Mona的曲折恋情将让玩家为之牵肠挂肚。





ISSN 1007-0060




全新二转职业
唤醒沉睡中未知的巨大能量
天空之都 JUNO
窥见云端中慑人的磅礴气势
美丽恶魔怪物
阻碍前进中勇者的冒险脚步
游戏上市、更新日期以官网公布为主，欲知详情请上官网查询ro.gameflier.com.cn
游戏设定资料一切以当时游戏内容为主，本广告提供资料仅供参考

暗黑类线上动作角色扮演类游戏
荣获日本2002年度大作

SHADOW FLARE 神兵

作为暗黑类的线上动作角色扮演类游戏，
《神兵》在日本曾获得2002年年度大作的评价。
该游戏除单人模式外，
还可以4人同时在线进行冒险。
游戏操作相当简单，
你需要挥动手中利器或使用华丽魔法打败接连出现的怪物，
多样的破关任务和陷阱、冒险、
解谜等游戏要素将带来不同的游戏乐趣。

身为新手佣兵的你在旅途中还将有“宠”的陪伴。
它将与你并肩作战，值得信赖。
如何选择“宠”呢？高攻还是高速？
实时的刺激与快感将是游戏的重点所在。



北京空间互动科技有限公司
地址:北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305
电话:010-82895428　邮编:100085　网址:http://www.16316.com





樂陞科技


head & shoulders
海飞丝
h&s

横扫亚洲！超刺激的动作角色扮演即将**强打**登场！！

猎杀亚洲黑帮的头号公敌

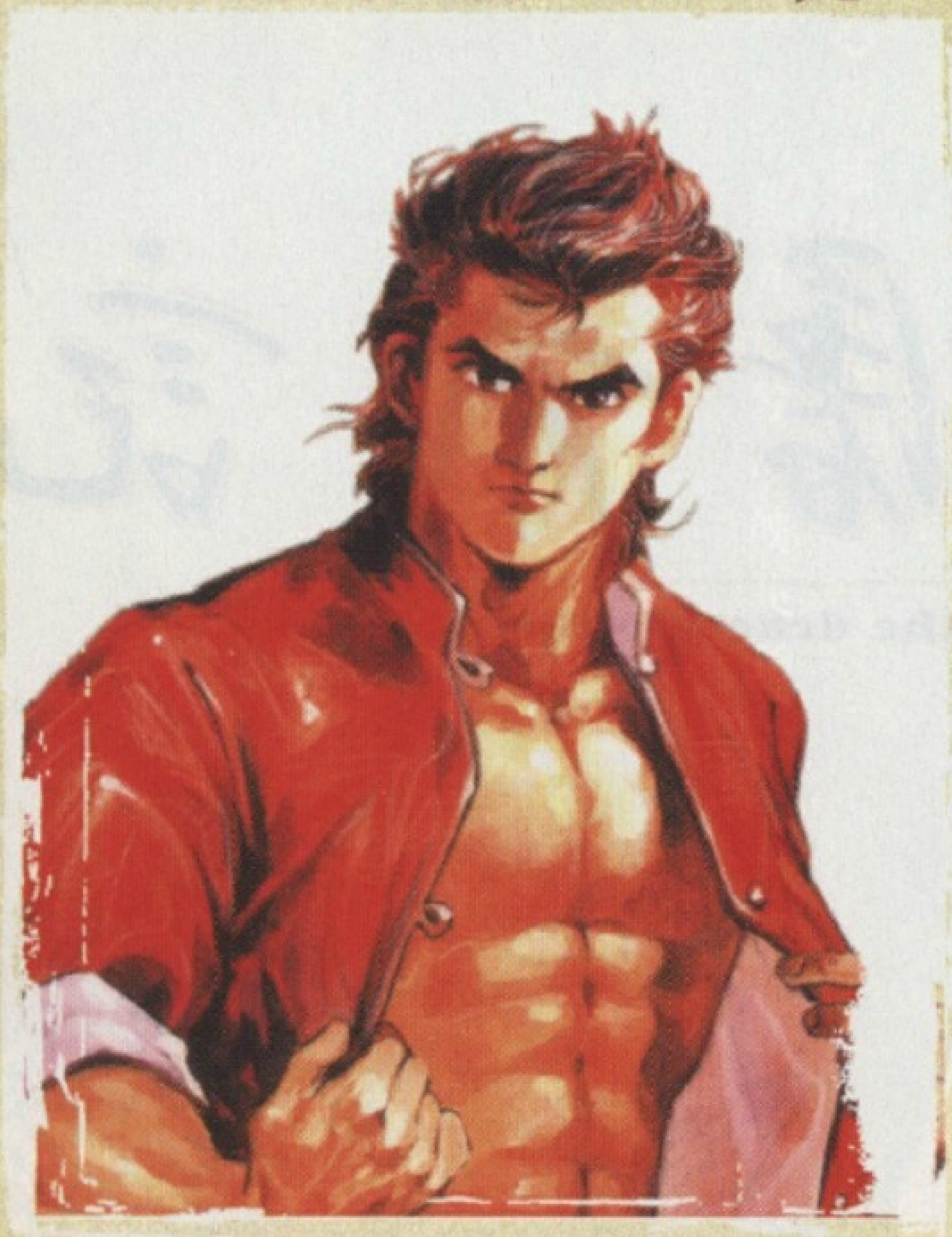
龙虎门

黄玉郎原著改编



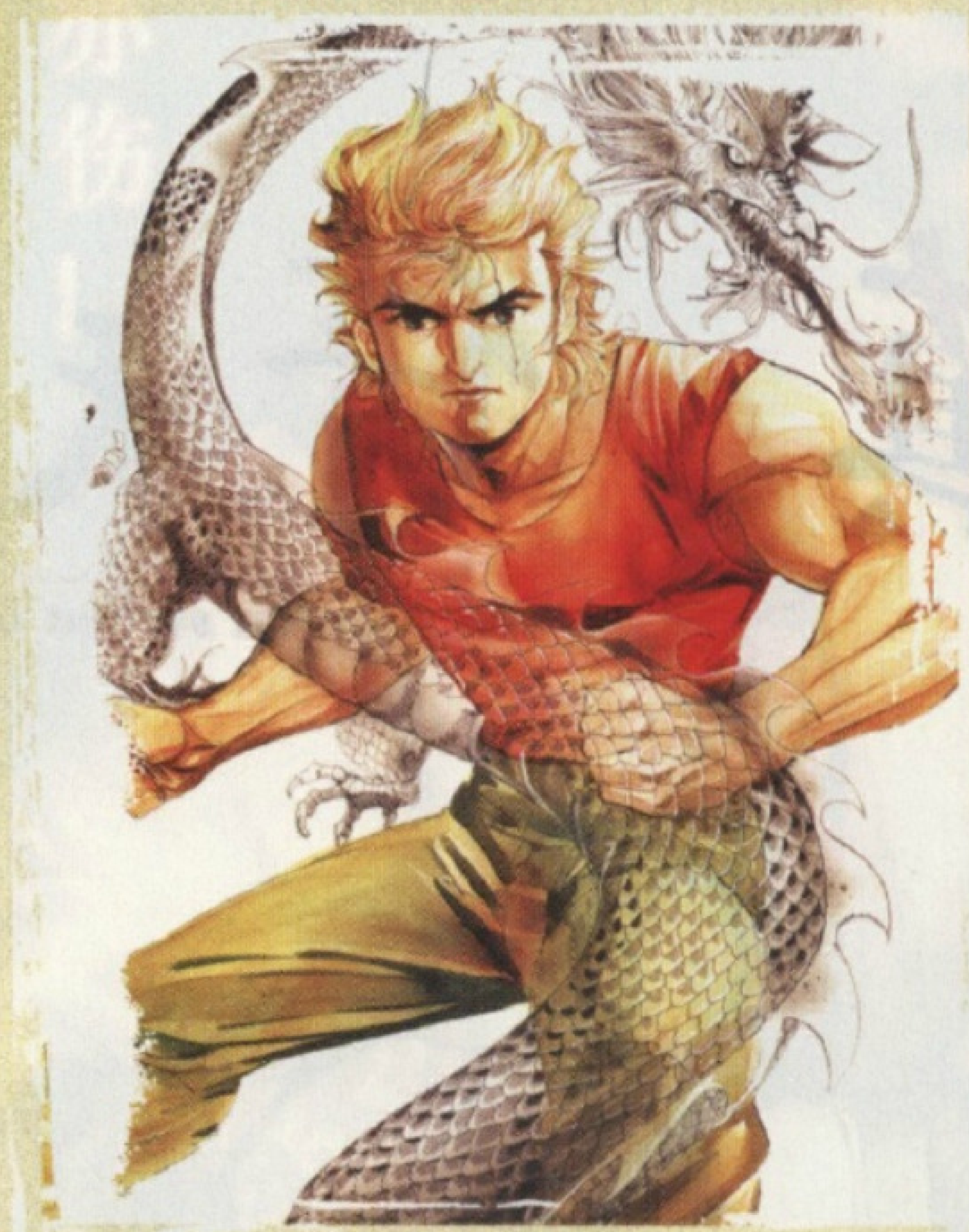
猎杀对象1

龙虎门大当家－**王小虎**



猎杀对象2

龙虎门二当家－**石黑龙**



杀机刹见、烽烟又起、倚天屠龙重现江湖！

真·倚天屠龍記

金庸

The heaven sword and the dragon sabre

完整的著作再现

创新的经脉系统

多支线的结局路线

创造自己心中的张无忌

一练七伤　情脉亦伤！

五行之气调阴阳、损心伤肺催肝肠，

藏离精失意恍惚、三焦齐逆兮魂魄飞扬~

威镇武林的七伤拳谱，难道也逆伤了张无忌的情脉，

而精灵聪慧的赵敏又将如何化解三人的爱恨情仇……

金庸原著改编



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
答笛 杨立 谭湘源 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方
李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 谭湘源
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

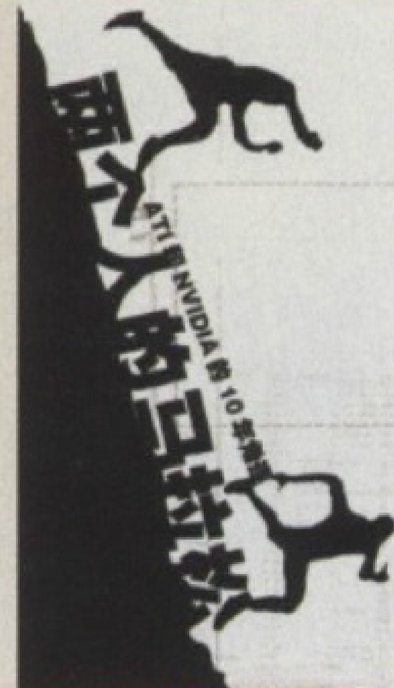
刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年12月01日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻速递

21 信息速递
24 产品快报

新品初评

26 无线与家电化的魅力——联想“天骄”Ⅱ代
28 性价比先锋——三星763MB纯平显示器
30 轻巧时尚——罗技新款“炫貂”鼠标
32 精致之选——“X架构”的明基“海湾”键盘
34 聆听生活的恬静——漫步者E3100音箱
36 尊贵优雅——微软无线桌面套装精英版
37 WinDVD影音工作室Creator 2
38 以听辅读——中外经典视听图书馆



自用户对显卡的选择从多选一变成二选一时起，ATI和NVIDIA这两家华人创立的公司就开始了无休止的争斗。战争是推动科技发展的最好方法，这话一点不假——至少在他们的战争中充分表现出这一点。

专栏评述

39 两个人的马拉松——ATI与NVIDIA的十年角逐
44 辨别网络李鬼——通过云网事件谈网络诈骗防护

实用软件

46 先“声”夺人 “声”情并茂——为你的贺卡添声加彩

一年一度的圣诞+元旦+再远一点的情人节（三节会审？）又快到了，DIY小礼物时千万别忘了加上相配的声音。本文绍如何选择你所需的音频格式、如何将你手头已有的一切声音输入电脑并最终变成贺卡的一部分。实际上这也是一篇脑音频应用的全面解决方案，如今把这个方案送到你手上，你会如何使用呢？

51 突破 创新——Adobe Photoshop CS新特性抢先体验
57 工具快报
61 键盘下的神奇——Excel代码书写之函数篇（一）

硬件评析

64 普及64位平台——硕泰克K8T800主板+Athlon 64 3200+套装评测报告
66 手把手教你装“双通道DDR+800MHz P4电脑”
74 PC流水线之旅（1）——一块主板的诞生

最近打进编辑部问硬件搭配的电来越频繁，新年近预示着每年一升级即将展开…些都让我们意识必要再组织“Step by Step”的装机指导。但“温故而知新”于常年接触软硬我们，这同样也种复习吧。

网络时代

76 不据山河据网络，长戈利矛毒可灰——在线杀毒概览
80 新鲜打造个人网站系列教程之二十一：综合演练——定制ASP环境下的计数器、投票系统与动态
84 网罗天下
86 手机百宝箱

应用心得

88 打造“没有窗口的资源管理器”
89 “文档”菜单最近使用记录巧加强／一周天气我先知
90 网海任我游／启动也幽默／Windows画图中隐藏的小技巧
91 用GoldWave做自己的复读机／我的QQ不怕病毒
92 公共对话框也能DIY
93 随身小巧的金牌电脑工具箱
94 一波三折，安装大力神声卡／弹指间，“网上邻居”相处无忧／让你的Word用起来更顺手
95 开辟光盘的私人禁地

问题交流 96

读编往来

100 大众论坛
101 大众闲话——八卦到底（1）
102 《童话》征文结果公布



游戏剧场

103 关于一个NPC的正常死亡报告

专题企划

116 倾听海那边的脉搏——东京电玩展游戏白皮书分享

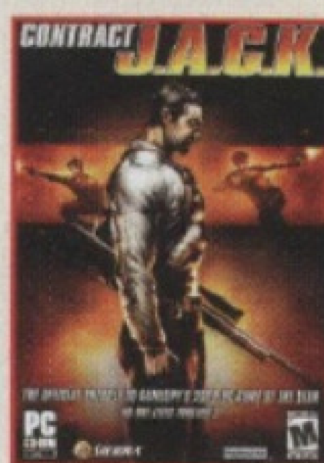
坦白地说，对于鸦嘴兽能去东京采访秋季电玩展，编辑部里很多人都羡慕得要死。不仅仅是因为那个花花世界中的光怪陆离，更主要原因在于，对于关心游戏、关心游戏行业的人来说，东京电玩展和美国E3大展的意义就像麦加和麦地那对于一个虔诚穆斯林而言。对于这次采访，我们带回来的不仅仅是展会上各种游戏五颜六色的表面，还有日本游戏行业深处的几丝掠影。

晶合通讯

124 游戏新闻眼
126 晶合时评
127 刘言飞语
128 TV GAME乱弹

前线地带

129 今年过节不收礼 收礼只收——圣诞游戏礼物选择指南
134 创业王
135 掀起你的盖头来——《新西游记》2.0版揭秘
136 A3（国际版）——迟到的礼物
137 激战足球学园
138 巨商
139 地面控制2
140 特警判官



提起圣诞节，除了传统的圣诞树、诞卡、烛光晚餐、圣诞Party、圣人外，最重要的当然是大家一心的圣诞礼物了。不知当你面对货琳琅满目的圣诞礼物时，是不是选好属于自己的礼物了呢？如果举棋不定，我们将在这里给你一意的答案。

锋利的盾

141 永远的战争与和平——《盟军敢死队3》
144 当硬汉遇上柔情——评《英雄本色2》
146 二战老兵的战场实录——《使命的召唤》赏析

攻城略地

148 英雄本色2——硬汉柔情
160 我们每个人都有罪——寂静岭3
168 神话时代——泰坦巨人

让全球玩家为之震惊的《英雄本色》原班人马再接再厉，推出了该游戏的续作，硬汉英雄Max Payne不但要再度置身于与黑社会的斗争中，还要面临早已成为黑帮内应的同事的陷害，以及自己失妻丧子后内心的心理困惑。而最重要的还在于其与黑帮女杀手Mona的曲折恋情，他们的感情纠葛将让玩家为之牵肠挂肚。



在线争锋

@混沌冒险
176 网闻急报
177 关于《奇迹》密码保护信箱无法收取密码信息的调查
179 当亲情面对装备
181 骑士Online——倾国倾城攻城战
182 M2神甲奇兵初玩指南
183 《天之炼狱》之初级吸血鬼
184 危如累卵
185 提高警惕，摸清运营商的经营理念
@极限竞技
186 WCG 2003韩国总决赛战报精选
188 华硕“超级平台”杯《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（七）

游园惊梦

190 寻梦

《剑侠情缘网络版》轻松拿戒指／《突变怪物》火攻心得／《海盗猎手》海战技巧／《信长之野望——天下创世》心得／《仙剑奇侠传三》加速大法

有字天书

192 乾坤一技
194 补丁铺
196 秘技屋

《暗黑破坏神II——毁灭之王》v1.10正式版繁体中文改良汉化包／FIFA 2004德文版转英文版补丁／《反恐精英之零点危机（黑客版）》游侠界面汉化包／《盟军敢死队3——目标柏林》7项属性修改器等

TOPTEN

197 晶合聊天室
199 月报——游戏的权利
200 龙虎榜——我正在玩的游戏

帝国世界／职业滑板高手4／模拟人生——魔法世界／英雄本色2——硬汉柔情／用《金山游侠》修改《英雄本色2》

林晓姐姐并不是一个电脑高手，大致也就比纯粹的菜鸟强上那么一点点，因此常常成为我的嘲笑对象。当然了，林晓姐姐脾气很好，从不跟我一般见识。
可是林晓姐姐也很爱看《黑客帝国》这部电影。

毫无疑问，数字技术和互联网正在深刻地改变着这个世界，这种改变除了照例让一些“福泽”深厚的穷小子的钱袋变得鼓鼓囊囊之外，更重要的是正在形成一种崭新的文化——数字时代的文化。矩阵革命，爆发在人们的思想深处。
在这个旋涡的核心，是那些整天和电脑泡在一起的家伙们，是那些摆弄0和1比吃饭还熟练的数字青年，而沃卓斯基兄弟的《黑客帝国》三部曲，便是他们的集大成者。这部电影在那些眩目的电脑特技后面包含了如此复杂丰富的对于数字时代的深入思考，不仅把人类对于机器的恐惧情结发挥到极致，而且用自己在全球的爆炸性影响预示了一个新时代的到来，也必将成为这个新时代的圣经，留待后人去研究发掘。
不过你一定很难相信，在这部如此前卫的电影里面，却表现了如此传统的人性回归。有些电影，特技就是它们的全部，但假如你剥去《黑客帝国》标志性的黑色风衣和墨镜，便会看到人类的尊严、对自由的不懈追求、不屈的战斗、坚贞的爱情、顽强的信念、献身精神和英雄气概，所有这些看起来似乎早就过时了的东西，在那著名的深绿色数字洪流背景里凝聚成一个奇异的风暴，呼啸而来，席卷而去。

“谁是Mr.安德森？”
“那个走私黑客，那个穿西服打领带无精打采浑浑僵僵的程序员。”
“谁是尼奥？”
“救世主，只有他才能在机器噩梦中拯救人类。”
“Mr.安德森是怎么变成救世主的？”
……

编 辑 部 报 告

矩阵革命

然而电影毕竟只是电影，预言也还没有变成现实。作为一名电脑媒体的编辑，在我这些年的网络生涯里，所看到的却更多的是放纵和堕落。互联网在我们这里似乎成了人性阴暗面最好的释放管道——无边的物欲、混乱的感情、软弱和逃避、冷漠和粗鄙、自私和狂妄、傲慢和偏见……这些压抑已久的东西现在一一登场亮相。电脑和互联网看起来似乎使我们无所不知，可是又好像把我们变得更无知。呼！难道那崭新的文化是从这种泥沼中生长出来的吗？难道这样的数字青年们能够承担起拯救世界的责任吗？我们如何才能逃脱那宿命的未来？

“这不合逻辑。”司令官洛克说。
是的，对于程序来说，没有什么能够逃脱逻辑的圈套，万物皆有因果，一切都是必然。如果人类失去了情感，就无法战胜机器，同样会被逻辑打翻在地。然而人之为人，终究是有些不同的。在电影中我们看到了惟有高贵的人性，才能够超越逻辑关系，从而创造出那些壮丽的人间奇迹。

“你真的知道所有的事情吗？”最后的放逐者疑惑地看着先知。
“不，我不知道，但是我相信。”先知微笑着回答。

在这BT流行的什么都无所谓的时髦年代里，却有一部属于未来的电影为我们揭示出关于人类的古老美德是如何在后数字时代被发扬光大从而挣脱命运安排的奇妙故事。在这物欲横流的世界上，人性的光辉终于是永恒的。我不知道事实究竟是否如此，也许所有的那一切，那些英勇、信任、纯洁、牺牲、坚忍、顽强、果敢、奉献、爱，都只不过是人们编造出来用于欺骗自己的美丽梦幻；或者它们确实已经过时了，变成了不值钱的老古董，可以被新新人类们轻蔑地踏在脚下。只是我仍然愿意相信它们，愿意为它们而感动。

“矩阵革命会自动发生吗？”
“不会。除非你们不再甘心于只生活在机器的世界里，除非你们能够找回真正只属于人类的真实情感。”

“一切有始必有终。”
我已经看到了这个数字时代的开头。当然，我永远猜不到结尾会是什么样子。
直到这时我才发现，林晓姐姐电脑用得不好，倒更像是一个活生生的人；而我这恨不能跟电脑长在一起的，却越来越冰冷，慢慢变成了一台机器。

walker@popsoft.com.cn
完成于2003年11月19日11时40分

信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条

金山平台发展策略

■本刊记者 司马平安



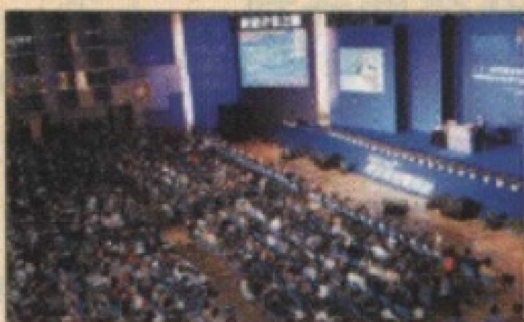
签约现场

11月5日，第七届软博会举行的第一天，金山软件公司在北京皇家大酒店召开了名为“Free the World”的发布会，向业界正式宣布了其应用软件的跨平台发展策略。金山公司副总裁、WPS办公软件事业部总经理葛珂代表金山公司宣布，金山公司已经确立了在包括Linux系统在内的开放系统上的应用软件研发战略。目前，以WPS Office为代表的金山软件已经初步完成跨平台的移植，金山软件跨平台策略已经迈出了第一步。会上，金山还与IBM公司正式签署了“战略联盟合作伙伴关系”协议。根据协议，金山将借助IBM的软件平台，开发跨平台的、适合中国企业特点的软件应用解决方案。会后，本刊记者第一时间采访了金山公司董事长求伯君先生及副总裁葛珂先生等。葛珂介绍，金山软件的跨平台发展策略将由三个阶段组成。第一阶段，是完成现有软件向包括Linux在内的开放平台移植，以获得在开放系统平台下的研发经验；同时，增强自身应用软件的跨平台能力。目前，这一部分工作已取得阶段性成果。第二阶段，是在open source的基础上，展开自己的跨平台应用软件的研发工作，从跨平台应用的实际需求出发，自主研发跨平台应用软件，即将在明年初发布的“King-storm”（飓风）办公软件就是这样一款产品。第三阶段，则是在把跨平台应用软件研发技术和研发规律摸透的基础上，对跨平台软件技术作出创新，争取在世界开放系统社区中加大中国企业的声音和份量。对于与IBM合作的问题，求伯君言道：“和IBM确立的战略合作关系将使金山得以实现跨平台应用的跨越式发展，尤其是对以WPS为核心的应用软件产品的跨平台发展将带来直接的推动。”金山公司副总裁雷军也表示：“跨平台开放标准将是国际软件业发展的必然趋势，与IBM这样的领先厂商建立战略合作伙伴关系，将帮助金山公司在跨平台开放标准策略方面实现跨越式发展。双方将在研究开发跨平台解决方案和推动Linux在中国应用方面携手努力，以实现优势互补，互惠互利。”此外，IBM大中国区软件事业部总经理吴宝淳向记者言道：“IBM与金山的结盟，将把国内跨平台软件产业的应用推向另一高度。国内众多寻求随需应变电子商务的企业，也将因此获得更先进、更具本地特色的电子商务解决方案。”金山公司是国内知名的软件供应商，并多次成功获得我国政府采购订单，因此该公司整体跨平台战略转移意义非凡。与IBM的合作不仅可以加速金山公司的转移速度和产品成熟度，另外由于其提出了跨平台的战略转移，相信很快我们就将见到由金山公司自主开发、自有品牌的跨平台产品。P

北京推出“1+1+1”工程校园行

北京市科委为了扩大Linux在中国的认知度，解决Linux在国内应用和普及的瓶颈问题，决定通过培训项目实施建立Linux培训的品牌和知名度，形成和扩大Linux网上技术社区的规模效应；同时结合北京软件产业促进中心，为推动国产操作系统及相关软件的发展和优化Linux系统性能，构建基于Linux系统的办公自动化支撑软件环境而启动的“扬帆”、“启航”工程。为此，发起并组织实施“1+1+1”工程，立足于培养用户成熟度和Linux初、中、高级专业人才；组织开发和整合注重实践应用、高质量的Linux教育产品，以及建立具有规范化、权威性Linux认证体系，力争在未来3年内向社会和国内的软件企业输送100名Linux培训专家、1000名Linux技术人员和10 000名Linux高级用户。北京软件产业促进中心通过学校的运作，广泛开展与国内、国际著名的IT公司合作，以项目管理的方式，整合和开发先进的课程体系、教学方法、管理体系等教学资源；建立规范的培训体系，实现统一的认证标准，不仅将为推动中国Linux的应用和发展探索出一条新的思路，更为迅速建立覆盖全国的Linux培训认证体系奠定基础。

“21世纪的计算”大型国际学术研讨会



11月5日，第五届“21世纪的计算”大型国际学术研讨会在北京国际会议中心拉开帷幕。由微软亚洲研究院和国家自然科学基金委员会联合举办的此次大会以“探索计算之源”为主题，两位“图灵奖”获得者——Butler Lampson博士、Raj Reddy博士，首位华人菲尔兹奖获得者丘成桐博士，微软公司高级副总裁里克·雷斯特（Rick Rashid）博士以及微软亚洲研究院院长兼首席科学家张亚勤博士等，在大会上作了主题报告。来自北京地区主要科研院所及高校的共计2500多名师生参与了此次盛会，就现代计算科学的本源以及未来发展进行了深入交流和探讨。此次活动再次体现了微软亚洲研究院“架起中外学术交流桥梁，全力推动中国计算科学基础研究发展”的郑重承诺。

“中基超威”将造就中国IT第一代ODM

国内首家以“Design House”作为主营战略方向的北京中基超威信息技术有限公司（Beijing CBE-AMD Information Technology Co.,Ltd.以下简称“中基超威”）近日宣布，国内第一家基于64位技术的应用基地在京成功建立，同时还宣布在北京汇文中学试点建成了多媒体模范教室。中基超威由美国AMD公司和中基教育软件有限责任公司合资，于去年10月成立，并于今年3月正式注册运营。公司成立一年来，与中基软件和曙光公司通力合作，实现了

信息速递

国家基础教育资源网首次在64位技术上的应用，并推出了基于AMD技术的全面电子教室解决方案。发布会上还重点介绍了中基超威即将推出的面向学生的新一代掌上多媒体电脑（EDA），以及与业内教育解决方案厂商建立合作联盟的计划。

微软亚洲工程院落成揭幕

11月4日，就在微软亚洲研究院喜迎5周年庆典的同时，微软在中国乃至全亚洲的又一个重要技术部门——微软亚洲工程院（ATC即Advanced Technology Centre）正式落户北京中关村。微软亚洲工程院是微软亚洲研究院下属的具备一定自主性的机构，是微软亚洲研究院原有职能的扩展和延伸。它将以微软亚洲研究院的科研成果为依托，创造关键技术，孵化核心产品。微软公司、微软亚洲研究院希望通过设立微软亚洲工程院，彻底消除研究与应用之间的壁垒，使未来技术成果的转化更加系统化、规模化和正规化，最终实现技术向产品转化的大幅“提速”；同时，为核心产品的孵化提供稳定的资源。

明基、微软强强联手，开启数码时尚嘉年华

近日，明基和微软公司联手举办“生活大导演，做自己的MV”活动，分为线上和线下两部分进行。于11月22日正式上线的“Joylife MV大赛”，旨在吸引广大数码爱好者，用手中的DV或DC创作出属于自己的MV（音乐视频），优胜者将有机会获得包括BenQ Joybook笔记本电脑、Joybee MP3、数码相机等在内的丰厚奖品；从11月25日起，“BenQ Microsoft Joycampus”活动将深入全国30座城市的80余所高校，举办充满激情和想象力的嘉年华会，通过“数码教室”、“产品体验”和“互动游戏”等环节，让广大学子尽情体验Joy科技带来的美好感受。

超胜科技投资百万启动网上奖学金资助计划

近日，超胜科技投资100万元，正式启动“网上高校奖学金”资助计划。凡在国内高等教育院校就读的在读生，有一技之长、成绩优秀或经济上需要资助等，均可到该公司的网站http://www.leadram.com上申请奖学金；因为牵涉奖学金发放问题，目前这一计划还不包括毕业班学生。这一网上资助计划在国内尚属首次。超胜科技希望能借助此项计划，鼓励在校的学生努力学习，将来成为对国家有用的人才或专才，并希望借此机会能让电脑爱好者们对其电脑内存条产品提出更多更好的建议。

中国电子商会将举办“2004电子信息产品市场论坛”



近日，中国电子商会对外宣布，将于今年12月18日～19日举办第10届“2004电子信息产品市场论坛”。此次论坛增设2003年“十大IT新闻事件”的评选及2004年IT领域“五大市场消费热点产品”的预测活动，目前这两项活动的评选工作已正式启动，将邀请来自大众、IT专业及财经等50家左右媒体的记者共同参与投票。中国电子商会将邀请来自厂商、渠道商、媒体及学术界的知名人士，在“2004电子信息产品市场论坛”上对评选结果进行公布和点评。

朝华科技签约友讯集团中国总代理

11月5日，朝华科技与国际著名网络设备与解决方案提供商友讯集团（D-Link）达成协议，使其成为中国大陆的经销商和网络安全及路由器的全国总代理。这是朝华科技在与日本存储巨头HDS签订合作协议之后，再一次与国际知名企业达成合作意向。至此朝华科技的产品线已经覆盖了主机、外设、网络三大类，使其能更好地向用户提供增值服务。

Adobe召开“Adobe Creative Suite”发布会

最近，Adobe公司在北京白家大宅门食府举行了“Adobe Creative Suite”新闻发布会，向中国市场隆重推出Adobe Creative Suite软件。Adobe公司大中华区总经理皮卓丁先生以及技术专家，向现场记者介绍了新产品的创新与进步之处。据了解，Adobe Creative Suite整合了Adobe Photoshop CS、Adobe Illustrator CS、Adobe InDesign CS、Adobe GoLive CS全新版本，以及功能最全面的Acrobat 6.0专业版，并增加了文档管理功能Version Cue，协助用户创建及发布适用于印刷和网络的内容，可让创作人员体验到前所未有的快捷与便利。

体验视频通信

11月11日，NTT DATA（中国）有限公司，在长城饭店举行了名为“网络视频——无所不在”的产品发布会。会上，该公司正式推出了一款网络视频软件产品——MeetingPlaza。此产品开拓了视频系统在图像效果、控制灵活度以及性价比方面的全新应用模式。该产品的开发商NTT-IT，自2001年6月起在日本开始系统地销售及提供ASP服务，到现在已向500家以上的日本企业及地方政府提供了服务，深受好评。在中国，虽然软件视频会议系统还处在起步阶段，但依据未来视频通讯的大量需求，以及MeetingPlaza具有的投入成本低、限制少和适用性强的特点，都将使该产品更具市场潜力。



半月聚焦

UT斯达康与松下建合资公司： 11月6日，UT斯达康公司和松下集团移动通信株式会社同时宣布，将组建合资公司，为以中国为主的市场提供第三代移动通信的无线网络设备及解决方案。此举标志着UT斯达康由低端电话设备供应商，向基于互联网的有线及无线设备厂商的转型。

中国将注资Linux软件行业： 中国信息产业部一位官员11月5日表示，中国政府计划注资基于Linux的计算机系统，中国将发展一个以Linux为基础的国内软件行业，因为以公开源代码为代表的Linux软件与微软的Windows相比成本更低廉。

雅虎欲夺回搜索市场： 雅虎于10月31日对其主页进行了修改，以更好地展现其主页的搜索特色，目的在于吸引更多的访客和从其竞争对手Google那里夺回失地。



访谈

华硕新品出击Pocket PC市场

■本刊记者 鸭嘴兽



赖裕文（左）和王迪鹏正在接受采访。

作为个人电脑主板领域的代表厂商，来自于我国台湾省的华硕公司在广大电脑爱好者中可谓是闻名遐迩。然而，牢牢占据主板行业头把交椅的华硕并不满足于此。近年来，其业务除了传统的板卡和光存储产品外，更延伸至服务器、准系统以及笔记本、PDA等数码领域，意图为自己的品牌塑造更为广阔的空间，从而谋求更大发展。

2003年11月5日，本刊记者应邀参加了华硕电脑与其代理商神州数码共同举办的华硕Pocket PC新品A620BT媒体交流会，与华硕电脑中国业务事业群业务总监赖裕文先生以及神州数码消费电子类业务群组、手持设备产品部经理王迪鹏先生，就广大读者所关心的问题进行了充分的讨论。

华硕公司即将推出的PDA新品MyPal A620BT，是在其前作A620的基础上内置蓝牙功能开发而成，因此被命名为“BT”（BlueTooth）。该产品采用Intel XScale PXA255 400MHz处理器，系统总线速度高达200MHz。通过华硕特别为PDA开发的SPS（Smart Power Saving）技术，使该机的持续使用时间达19小时，这在Pocket PC阵营中是相当出色的。内置CompactFlash Type Ⅱ插槽，可实现扩展内存、调制解调器、网卡、无线网卡、数码相机、GPS、GPRS/GSM电话卡、FM调频收听等诸多功能。此外，A620BT也配备了华硕自己开发的超时空资料回溯系统，当用户的PDA电池即将用完时，该系统可自动对资料进行备份，以避免用户信息丢失。该产品的重量为141g，厚度在13.3mm左右。

赖裕文先生认为，这款产品的最大优势在于内置的蓝牙模块，可与所有具备蓝牙功能的设备进行数据传输。例如与笔记本保持资料同步更新，操作打印机和传真机，从数码相机上下载照片，用蓝牙键盘鼠标和游戏手柄等进行输入控制等等。同时，通过支持蓝牙功能的手机，它还可登录Internet；配合GPS接收器，可随时确定自己的精确位置。所有这些，都会给用户带来极大的方便。

对于蓝牙标准衰落的问题，王迪鹏先生认为从目前的形势来看，蓝牙在经历了一段时期的低谷之后，有复苏的迹象。蓝牙作为短距离无线连接的标准，在手机、PDA等便携设备上显示出了灵活方便、耗电量低等特点，特别是在欧洲发展得非常成熟，可以说目前已进入了实用阶段。

不过从国内的情况来看，PDA由于价格和性能等方面的问题仍然未进入主流消费视野。以华硕此次推出的A620BT来看，其价格在4000元左右，对于普通消费者来说价格稍贵，因此其用户主要集中在保险、电力、餐饮、出租车以及公安等需要即时采集数据的行业中。在个人用户方面，高端商务人群、数码时尚发烧友等，对于此类设备也有着不容忽视的需求。因此华硕和神州数码将A620BT的目标用户锁定在25～30岁左右的蓝牙爱好者，看来是经过仔细考虑的。



数字IT

2900万： 据华尔街日报11月7日引用一份被提交给美国证券委员会（SEC）文件的报道称，表示同意辞职的摩托罗拉主席兼CEO高尔文，将一次性获得至少2900万美元的离职补偿费。

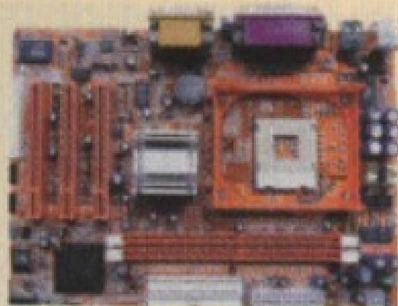
450万： 为了对付现代网络犯罪，微软11月5日悬赏50万美元，奖励提供线索帮助微软找到“冲击波”和“Sobig”病毒制造者的举报人；另外还有450万美元将用于以后的奖励基金。然而，两种病毒的制造者声称，奖励基金只是一种形式，他们并不认为对其会有威慑作用。两种病毒制造者和对微软持批评态度的人士都认为，微软应把重点放在自身的软件上。

10亿： 快餐业巨头麦当劳，计划从Mac制造商苹果电脑公司的在线歌曲库中下载10亿首歌曲进行分发。目前关于麦当劳如何分发音乐尚不明确，但很快就会宣布。如果情况属实，麦当劳此举将大大超过苹果电脑与百事可乐签定的于明年年初分发1亿首歌曲的协定。

产品快报

■本刊记者 Lee

双硕SAGA-845GL出击市场

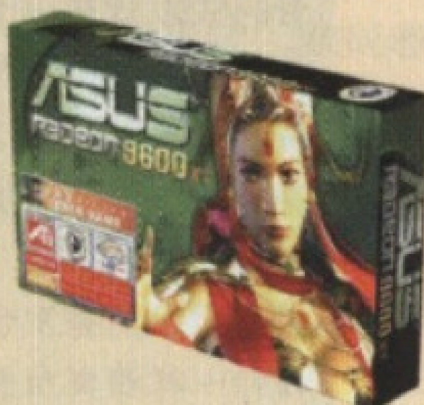


远景资讯近日向市场推出了新款SAGA-845GL主板。该产品布局整洁，底板采用多层PCB板；北桥芯片是845GL，南桥是ICH4；加入对USB 2.0的支持，传输带宽可达480Mbps/s；支持400MHz的前端总线，内存最大支持2GB。**市场参考价：388元。**

NVIDIA推出GeForceFX 5950 Ultra和GeForceFX 5700

NVIDIA公司（Nasdaq代码：NVDA）宣布推出GeForceFX 5950 Ultra和GeForceFX 5700两款新图形芯片，结合公司最新推出的ForceWareTM50（雷管50）图形驱动程序，可为游戏发烧友和主流PC市场带来前所未有的图形处理性能。新款GeForceFX 5950 Ultra是由TSMC采用0.13微米工艺制造，时钟频率很高，并且采用了256位存储总线，专为实现影院级图像质量和摄影棚级色彩性能而设计的GeForceFX系列图形芯片，是业内唯一全128位精度图形芯片系列。此外，GeForceFX 5950和5700还结合采用了NVIDIA CineFXTM2.0引擎和NVIDIA UltraShadowTM技术，可提升着色性能，从而制作出更加复杂的效果，并加快光影和阴影渲染速度。

华硕RADEON V9600XT火爆登场

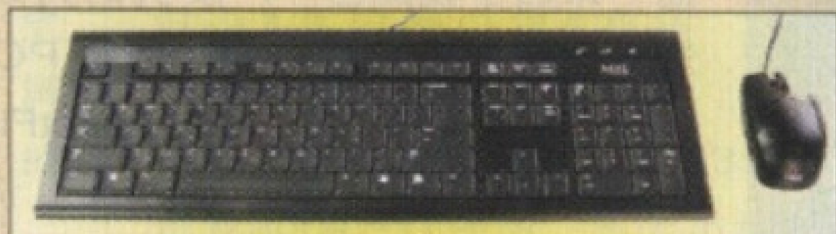


该产品采用了RADEON 9600XT视觉处理芯片，融合了很多创新的特性。例如：SmartShader、SmoothVision2.1、Hyper Z III+、VideoShader等功能，且完全兼容OpenGL 2.0和微软的DirectX 9.0。图形芯片工作频率为500MHz，配备128MB显存，显存带宽128bit、频率高达600MHz。在输出方面，除了VGA接口和数字DVI-I接口外，还带有S-Video及视频接口，提供多元化的视频连接，可输出DVI、双VGA、DVI+VGA以及DVI＋TVOUT。该显卡并未采用公版设计，华硕的RD部门重新设计了布线，最大限度地发挥了显卡的性能；配合华硕独特的SmartCooling技术，可智能侦测系统的运行情况，调节显卡的运行频率，合理地使用系统资源。显卡上的GameFace是一大亮点，有点类似于电视中的“画中画”功能。当玩家在进行CS、三角洲部队、彩虹六号等多人联机游戏时，可通过该功能来实时查看队友情况。

信达推出家用4口IP路由器

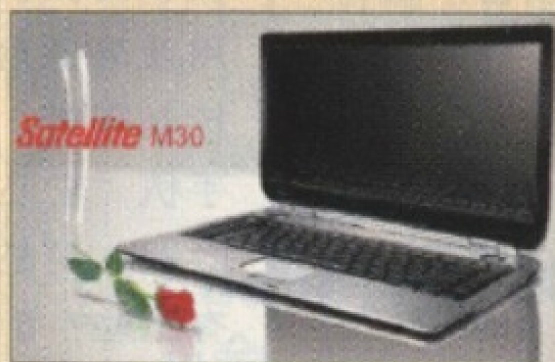
北京中原信达科技发展有限公司，是一家以自有品牌的网络通讯产品为主要方向的高科技企业。他们新推出的WD-I3004共享IP路由器，适用于ADSL Modem和线缆调制解调器Cable Modem两种宽带网技术，实现局域网接入Internet。该宽带路由器是专门为满足小型办公室、网吧和家庭多台计算机上网需求而设计的，提供了一套完整的Internet冲浪以及共享网络资源的解决方案，能为小型局域网联入Internet节约上网成本。这款4口IP路由器的特色在于集成了DHCP服务器，可为局域网内所有计算机自动分配IP地址，内建4口10/100M自适应交换机，设置管理简单易用。

微星黑白森林键鼠套装



自今年7月推出第一套键盘鼠标套装“双龙会”以来，微星又推出了另一套名为“双雄”的面向中低端市场的光电键盘鼠标。而本月推出的“黑白森林”则是一款真正面向中高端市场的超薄键盘和光电鼠标组合。该款组合共有两种颜色，即黑白两个系列。其中键盘采用独特的笔记本键盘剪刀脚键帽，超薄的按键使整个键盘最厚处仅有18毫米。而配套的鼠标则采用可调分辨率的光电鼠标，并有400dpi、600dpi和800dpi三种选择，可满足不同用户的需要。此款高档套装的推出，标志着微星已经摆脱了初期在外设领域的“玩票”，开始正式进入外设市场。**市场参考价：黑白森林/299元、双雄/120元。**

两款东芝消费笔记本电脑全球同步上市



2003年11月7日，神州数码（中国）有限公司独家代理的东芝笔记本电脑——Portege A100和Satellite M30正式宣布全球同步上市。这两款产品面向商务新生代，具有鲜明的个性和明确的消费类笔记本电脑定位，表明东芝公司正式吹响了进军消费类笔记本产品市

金山毒霸病毒预告

12月2、4、5、7日， 侦探犬病毒（VBS.Merlin.A）将会发作。这种蠕虫病毒会通过Outlook地址簿中的地址逐个发信传播，在电脑启动时发作。发作后会在C盘根目录下创建500个随机文件包，每个文件包里都生成有文本文件。感染病毒后，所有文件将会被修改，并加上.vbs和.vbe的后缀名。危害程度：中。

12月13日， 蠕虫病毒(Win32.HLLW..Kilonce)将会发作。它是一种通过网络共享传播的病毒，但不发送电子邮件。此病毒发作时，会试图停止所有包含“KV”或“AV”的Load.exe进程，并删除和它有字符关联的任意进程；在Windows NT/2000/XP下把访客帐号加到管理员组，在Windows 95/98/Me下使硬盘驱动器C-K的访问权限完全公开。危害程度：低。

12月8、14、23、29日， 脚本病毒（VBS.Valentin）将会发作。该病毒通过执行带毒文档发作，采用VB脚本编写，插入HTML文件。发作后会发信给Microsoft Outlook地址簿中的所有人，并且还会通过mIRC和网络磁盘共享传播；覆盖用户文件并给该文件添加.txt后缀名。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

产品快报

场的号角。其中Satellite M30系列配备了15.4英寸的宽屏幕（16：10）液晶显示器，具有超凡的音效表现力，被业界冠以"轻薄型宽屏迅驰笔记本电脑"的称号。另一款Portege A100的超光感珍珠白外观、乳白色键盘和幻彩电源按钮极为引人注目，时尚表现尽收眼底。

QDI"夜明珠"系列新款光电鼠标上市



"夜明珠"系列鼠标采用水晶外壳，底部和边缘部分晶莹剔透，整体外形流畅唯美、一气呵成；滚轮部分带有LED灯，接通电源后，会发出蓝（白）色光芒。目前，该系列鼠标有珍珠白和珍珠黑两种颜色可选，全部采用USB接口。**市场参考价：118元。**

龙基777FT纯平显示器上市



选择高亮度显示器已是大势所趋，尤其对于游戏玩家和专业美术设计人员，高亮度技术将使色彩的显示与过渡更加自然和逼真。龙基777FT采用三星A+级高亮度纯平面显像管，带宽为165MHz；不仅通过了严格的TCO99验证，而且还通过了国家最新的CCC这一严格的电气安全标准认证。在菜单操作上，采用了流线型触键式四键飞梭OSD按键，可进行对比度、亮度、灰暗度、色彩度等调节。

汉王文豪5800清新上市

汉王科技的产品线中最近增加了一个新的成员文豪5800。该产品应用了汉王科技最新研发的3.1版本OCR识别软件，并随软件赠送一台光学分辨率为1200×2400dpi、48位先进色彩增强技术、USB 2.0



接口的超薄高速扫描仪。文豪5800操作简单快捷，一键即可实现扫描识别输出到Word文档；识别速度达每分钟6000字，可连续识别1000页稿件，准确判识表格、图像、文字；还可实现批量工程处理、表格拼接、ACDSee图文索引和摘抄高手等更具人性化的功能。**市场参考价：2488元。**

言论

"我们要创造繁荣的未来就必须进行投资，因此我们决定在中国的投资将超过70亿美元。"

——微软公司高级副总裁里克·雷斯特

"Linux对于中国软件业而言是一个机会，我们鼓励它的发展不是针对微软而是我们认为必须要抓住这次机遇。"

——信息产业部电子信息产品管理司司长张淇

"从广泛的角度来说，只要是跟移动性相关的，都是我们想要聚焦的领域。在中国，我们确定了15个主要的领域，来进一步发展与之相关的业务系统和应用。"

——诺基亚全球副总裁盛亚柯

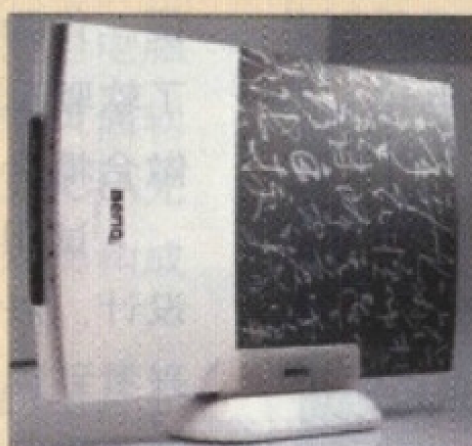
环球

加拿大： 11月7日，加拿大绘图芯片大厂ATI表示已与韩国三星电子签署协议，合作发展下一代数码电视。至于上述协议的财务内容则并未透露，估计协议内容将与三星数码电视采用ATI的Xilleon和Nxtwave芯片有关。

中国： 甲骨文公司近日宣布正式在北京开设研究与开发中心，这是该数据库软件生产商在华扩大业务的又一举措。北京中心是甲骨文两年内在华开设的第二家主要研发机构。去年，它在中国南方城市深圳设立了一家研发办公室，拥有大约100名软件开发人员。

美国： 微软的长期对手Novell公司已经签署协议，以2.1亿美元现金收购第二大公开源代码的Linux系统销售商SuSELinux。与此同时，公开源代码操作系统最强大的支持者IBM公司11月4日也表示，将为Novell注资5000万美元。

BenQ书法版扫描仪5250C上市



最近，明基（BenQ）推出了一款将中国古老书法文化巧妙融入其中的扫描仪产品5250C。该产品针对讲究个人品味，且需要影像处理的使用族群而设计；拥有38mm厚度的超薄机身，圆弧造形，简约但不简单。纯净的白色外壳搭配中国草书风格的银色掀盖，带给使用者愉悦的感受。它的感光组件运用了独特的镀银技术，能提供更精准锐利的扫描效果；"微雕二代"技术运用三维立体数据模型，使扫描后的图像色彩更逼真、层次更丰富；高速USB 2.0接口，使扫描更快速。

优派16毫秒极速先锋入市



2003年11月4日，优派（ViewSonic）发布了其全球第一款20英寸、16毫秒延迟的LCD显示器，向业界表明了其在大屏显示器市场的战略。刚升任优派亚太区总裁的原优派中国区总经理林中庸先生出席了在北京的发布活动，他表示将借产品和渠道的优势争得大屏液晶市场份额第一的地位，重点拓展电力、铁道、航空航天、工程设计、政府应用和广电系统等。林中庸先生表示，"从优秀到卓越"是优派公司下一步的目标，公司的产品也要如此。优派公司将从内部的团队、外部的合作伙伴、推出的产品和塑造的品牌上都达到从优秀到卓越的飞跃。



厂商： 联想集团（Lenovo）
上市： 2003年11月
售价： 约18500元（测试样机）
附件： 遥控器、悦灵通组件等（样品附件不全）
推荐： 追求时尚、简约，且购机预算充足的白领一族
咨询电话： 800-810-8888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

无线与家电化的魅力——联想“天骄”II代



社会分工对个人技能的高要求，加上人类有限的精力，使现代人往往受限于单一的知识结构。就拿我们每天接触的电脑来说，绝大多数人不会去拆解电脑以了解它是由哪些配件组成，而他们最关心的是：它能做什么？做得好不好？在许多用户眼里，电脑和螺丝刀其实属于同一范畴，只不过电脑这种工具的功能更丰富、价格更昂贵，而且人们希望它变得更自动一些、傻瓜一点，于是就有了“PC家电化”的概念。

“PC家电化”在2003年绝对是各大PC厂商跟进的重点，Acer、联想、TCL……虽然有人不以为然（很多经历了DOS、Windows 3.X时代的老鸟可能对这个概念嗤之以鼻），虽然它还在成长（似乎还没有一两秒就能启动、完全傻瓜化的“家电化PC”），但它的确已开始张开大网，我们能深切感受到数码产品对传统家电带来的冲击，它们加速了“PC家电化”的进程。

同时，我们也注意到中低端整机市场激烈的竞争状况。诚然，低端价格战让消费者受益，但负面影响也相当显著，低成本必定要求对功能和质量进行取舍，产品“同质化”也很严重，很多国内一线品牌电脑厂商加入战团乐此不彼，而联想天骄II代恰好在这时诞生。和低端策略正好相反，天骄II将重心放在人性化、内涵、品质、品味上，其定位高端、精品的设计理念让我们感受到一个成熟品牌的气质与风范。

天骄II家用电脑包括高端的A系列和中高端的E系列，这次联想送测的样机型号为天骄A9999T，是全系列里较高端的一款，它让我们有机会全面认识一下天骄II系列的特点。



酷似小型组合音响的主机

脱离传统外观的异形设计

显然，联想已将家电化的理念融入了PC的各个方面，我们从外观上已很难将天骄A9999T的机箱与一台电脑主机联系在一起，实际上它很像一台小型的组合音响，能很好地融合进家居环境。

天骄A9999T的机箱呈正方体，最上方是凸出的Combo光驱，和音响顶置唱机设计有些类似。掀起顶置光驱便能打开机箱，细心的设计师将拆卸部位进行了很好的隐藏，并不影响整体外观。



金属拉丝的电源键

像大多数家电一样，天骄A9999T的主机中上部有一个面积大、分辨率高的矩阵液晶屏，以图形而非字段方式显示内容；紧靠它的是各种播放键及天骄系列特有的“一键恢复”按键。家电化的按键设计将音量调节和主电源设置在同心圆上，拉丝质感的按键显得高贵典雅，外圈的十字环绕灯工作时会发出幽幽的蓝光。主机右下角有硬盘灯、Reset键等，整体显得非常协调。天骄A9999T将面板上的USB 2.0、IEEE 1394、读卡器（7合1）全部侧置，美观且使用方便。作为高端机型，天骄A9999T取消了软驱配置，随着闪存盘的普及，这样做合情合理。



侧面的读卡器和丰富的接口

试用中我们发现了不少新颖实用的设计，俗话说“由小见大”，我们很高兴看到国内厂商在一些细小环节的处理上开始向国际品牌靠拢，这也是实力的体现。为保持美观，联想对机箱侧板上的螺丝孔都做了遮蔽处理；I/O接口除国际通用的标识外还有汉字标注；显示器通过主机电源背部的小针插口供电，免去了额外的插座占用；侧板双层结构（镀锌厚钢板+ABS工程塑料）美观耐用，并能有效降低电磁辐射。

由于时间紧张，我们没有进一步拆卸其散热系统，但能观察到散热器应用了“热管”技术；据联想的技术人员介绍，该系列还采用了多级智能温控系统及虹吸式双风道大排量散热技术。通过良好的内部构造设计和高效的散热器，天骄A9999T将工作噪声控制在非常低的水平。在测试过程中（普通办公室环境），我们即使打开机箱也几乎听不到散热系统的噪声。

无处不在的无线——悦灵通

具备了家电的外观，还要具备家电的内涵。无线应用不仅符合这种内涵，也是新“天骄”与上一代“天骄”的重大区别之一。天骄II系列的无线应用并不局限于简单地添加一块无线网卡，它提供了一套实用的附件，并赋予其一个好听的名字——悦灵通。



悦灵通功能示意图

"悦灵通"实际上是基于无线网卡的实际应用，它以天骄II系列电脑为核心，无线传输（802.11b协议）为手段，以家用电器（目前主要是电视）、笔记本电脑、手持设备为终端，形成一个相互关联的网络，电脑功能的辐射作用变得更明显。联想将这种家电、通信、计算等多种个人信息终端通过一定协议标准，实现智能互联、资源共享、协同服务的协议称之为"关联协议"。

悦灵通由无线网卡、悦灵通机顶盒、遥控器三大组件构成，这是一个开放的构架，理论上我们可加载更多的机顶盒，但会受限于电脑的运算能力（如果同时播放多部DVD视频并编码发送，即使是P4 3GHz恐怕也有困难）。目前机顶盒能接驳的主要包括电视和音响，前者应用显然更自如一些（因为是可视化操作）。



悦灵通套件

实际试用时，我们发现要用好悦灵通，需要有一定技术根底（建议联想进一步加强人性化设计）：首先我们必须给电脑主机上的无线网卡分配IP地址及子网掩码；随后安装悦灵通软件，将机顶盒通过USB接驳到主机，为机顶盒中的PCMCIA无线网卡配置与主机相邻的IP地址及相同的子网掩码（从而构成局域网）；最后，将机顶盒与电视接驳。

悦灵通能让我们在客厅的大电视上欣赏电脑里的图片、视频和音乐，而这些操作只需躺在沙发上通过遥控器进行。当我们隔着墙壁享受电脑里的资源时，是不是有着慵懒自由的快感呢？

注：悦灵通只能在启动电脑的Windows系统后才能工作；只有天骄A9系列才附带完整的悦灵通套件，其他型号需要另配。

书房里的数码家电

联想自行开发的LEOS操作系统（独立于Windows，用于实现影音应用和电脑维护）较好地实现了家电化操作。逐渐成熟的LEOS目前已发展到2.0版，在它的支持下我们可在关机状态下开启"数码家电模式"进行图片、视频、电视（支持电视录制）、音乐的观赏。

数码家电模式启动迅速，开启电源开关后约15秒即可进入功能选择状态。它的主界面清新自然，菜单操作一目了然，屏幕右侧的卡通娃娃会根据用户的不同选择，双手托出代表不同功能的半透明图标，非常可爱。



数码家电操作界面

我们这里就不详细介绍它的具体操作，相信用过电视和影碟机的读者一定不会对它感到困难。2.0版本的LEOS操作系统带来了下列主要改进，使用过上一代天骄电脑的朋友不妨对比一下：

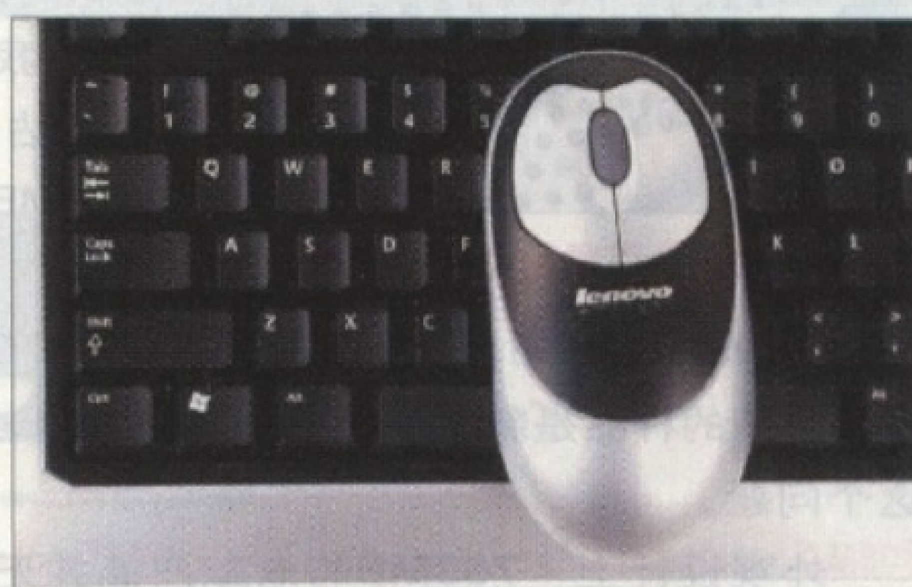
*页面上增加了时间显示，并增添了功能关闭键，可退出数码家电功能。

*采用卡通图形设计，画面更直接易懂，满足初级用户的使用需求。

*数码家电功能可在LEOS操作系统下实现，也可进入WindowsXP系统操作，两者的操作界面完全一致。

*数码家电模式下启动Windows系统的过程只需10秒，是过去启动时间的1/3。

联想天骄II系列的人性化设计还包括"一键恢复"功能（与以前的天骄不同，天骄II能备份和恢复用户自行安装的操作系统，包括应用软件），它在LEOS及Windows下都能实现，特别是LEOS操作系统下能完全替代GHOST软件，其傻瓜式操作让个人用户完全从复杂的软件迷宫中解脱出来。Windows下的一键恢复则主要集中于重要数据的备份与恢复。



质感十足的无线鼠标键盘

和所有联想家用电脑一样，"幸福之家"作为传统项目也缺省安装在它上面，与之搭配的还有金山词霸、金山打字通、游戏等一系列家用软件。

联想天骄A9999T的配置较高：P4C 2.8GHz、DDR400 256MB×2（构成双通道）、GeForceFX 5600显卡、160GB硬盘、56k Modem/100Mb网卡/电视卡、17″高亮LCD（16ms响应）/无线键盘鼠标（罗技OEM）/遥控器/2.0木质音箱系统……我们测试了几个3D项目的成绩：3DMark2001SE和3DMark03默认测试成绩分别为10671分和2098分，QuakeIII（HQ 1024×768）成绩为234.4fps。其实对于这种高端电脑，性能肯定不会是日常应用的瓶颈。



工程师点评

享受生活，享受联想"天骄"II代。虽然其售价的确不菲（采用P4 3.2GHz，其他配置与样机相同的天骄A9000T参考报价为19998元；不带悦灵通、配置低一些的天骄A6000T为12598元），但这又能对原本定位高端的它造成多大影响呢？我们对其前景持乐观态度。



厂商：三星电子（SAMSUNG）
上市：2003年10月
售价：1190元
附件：电源线、驱动光盘、保修卡
推荐：文字工作者、学校
咨询电话：010-82623838

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

性价比先锋——三星763MB纯平显示器

不少业内人士曾质疑千元级17″显示器是否仅仅是一个概念，而无法形成大规模的市场格局，这种担心随着大量低价17″显示器的出现而消失。我们最为关注的，是这些低价位产品是否具备主流的技术及过硬的质量，三星最近送来的SyncMaster 763MB正好提供了这样一个机会。

虽然是低端产品，763MB包装仍保持了大厂风范，附件内容简单而实用，其Natural Color软件可最大限度同步打印机和显示器之间的色彩。763MB的机身较长，需要较大的摆放空间；它通过了最新的TCO'03认证，新版TCO认证各方面都较TCO'99有更严格的要求。我们发现网站上的763MB是老款型号，只通过了TCO'99，看来市场上应该会存在两款763MB，这次拿到的样品是新款产品，读者们选购时应注意这个问题。


透过散热孔可看到金属屏蔽罩。

外观设计上，763MB与老款产品并无太多差别，它的边框做得很紧凑，视觉上给人显示面积较大的主观印象。OSD菜单做得较好，提供了绝大部分常见的调节（摩尔纹只提供了垂直调节），按键设置合理、简单，一目了然，即便是新手也能很快适应。



TCO'03以及MagicBright2标识

763MB具备70kHz的行频和110MHz的带宽，推荐分辨率为1024×768，满足大众化需求，这也是该显示器定位所决定的。该显示器的默认状态显示效果尚可，我们做了消磁处理，并调整好南北摆向，用NOKIA Monitor Test进行了测试。763MB的几何失真控制得比较好，只需对其出厂状态下的参数进行细微调整就能获得满意效果。它的呼吸效应不算太明显，但还是可观察到，显示屏两侧略有一些偏色（左边偏冷，右边偏暖），不算太明显。763MB将收敛现象控制在正常范围以内，其聚焦也显示出相当水准，其结果是文本显示效果比较好，适合办公室、学校等场合使用。随后我们使用文本、图片，视频对763MB进行综合性测试，其表现中规中矩，就价位而言还是不错的。



Natural Color软件

新版763MB支持三星的MagicBright2技术，这表明它采用了新一代显像管，其高亮功能较早期版本有一定提高。文本、网络、游戏、娱乐模式对应的亮度分别为150cd/m²、220cd/m²、300cd/m²、500cd/m²，操控也非常简单（简单的全屏亮度增减），不过我们感觉其游戏模式与娱乐模式的亮度差别似乎不大。由于采用了第二代MagicBright技术，763MB的显亮技术比较成熟，即便在娱乐模式下，依然能保持很好的聚焦，显亮效果表现尚可，在非珑管纯平CRT显示器中属于中档偏上。

三星为其纯平显示器提供“7天保退，14天保换，一年保修”的质保，作为知名厂商，其服务还是值得信赖的。

晶合实验室测试联盟


工程师点评

虽然三星763MB的指标并不突出，但实用的技术和过硬的品质保证让它成为低端市场的良好选择。



选择戴尔，
选择国际领先图形工作站



Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

超级优惠月 12月



(图中液晶显示器需另加额外费用)

Precision™ 360 图形工作站

- 支持800MHz前端系统总线
- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 128MB ATI Fire GL X1显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **9,588**

E-VALUE 配置代码：J621212



(图中液晶显示器需另加额外费用)

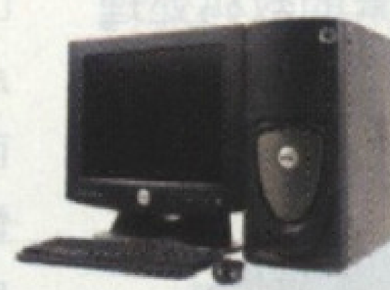
Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 至强™ 处理器2.4GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 128MB ATI Fire GL E1显卡
- 48X/24X/48X CD-RW/3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **12,688**

E-VALUE 配置代码：J621217



(图中液晶显示器需另加额外费用)

Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔®至强™处理器2.66GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 80GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX 500 VGA/DVI显卡
- 48X/24X/48X CD-RW/3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **15,588**

E-VALUE 配置代码：J621223



Precision™ M60移动图形工作站

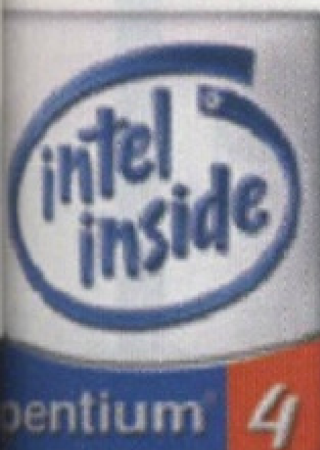
- 采用英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® 855PM芯片组
- Intel® PRO/ Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™ Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器/集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡/集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口/集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **20,888**

E-VALUE 配置代码：J621224

价格、规格配备产品供应状况及促销随时更改，恕不另行通知。以上产品报价均已包含增值税，运费需另付。详情请致电查询销售代表

免费订购咨询（欢迎中小企业来电索取精美产品手册）　广告代码：8100416



800-858-2018

www.dell.com.cn　24小时上网订购享受更多优惠

DELL 戴尔

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

极光炫貂



炫目度：
口水度：
性价比：

厂商： 罗技电子（Logitech）
上市： 2003年10月底
咨询电话： 010-65813833
售价： 380元（无限炫貂极光版）/220元（极光炫貂）
附件： 驱动光盘、AA碱性电池一对、多语言安装指南、电话防伪使用说明书、合格证、质保凭证（无限炫貂极光版）/驱动光盘、多语言安装指南、电话防伪使用说明书、合格证、质保凭证（极光炫貂）
推荐： 较注重手感的中低端无线鼠标用户（无限炫貂极光版）/喜欢时尚、轻巧的光电鼠标用户（极光炫貂）



小虫

无限炫貂极光版



炫目度：
口水度：
性价比：

轻巧时尚——罗技新款“炫貂”鼠标



图1

罗技近年发布的鼠标大多数采用左右手对称设计，以适应不同用户的需求，新近推出的无限炫貂极光版、极光炫貂鼠标也是这样的产品。它们是罗技“炫丽家族”的新成员，面向中低端用户，因此没有采用罗技的MX光学定位引擎。罗技同期发布的MX系列鼠标是MX310（图1），它拥有800dpi的感应器和每秒470万像素的数码处理器，价格在280元左右。

无限炫貂极光版采用银色外壳，身躯细长、曲线平滑，具有时尚流行韵味。对手型宽大的用户来说，它显得小巧了一些，握持感觉不是很好，但女性和笔记本用户会比较欣赏。其外壳采用光滑材料，手感舒适，但如果用来长时间玩游戏，会因出汗而使手感变差。它使用2节AA碱性电池，因此鼠标有一定重量。鼠标两侧，沿着侧面的流线外壳均有安放拇指和无名指的凹槽，深度较浅，和外观联系起来突出了含蓄的设计韵味。在滚轮和罗技Logo中间罗技设计了一个“快速切换程序选择器”，按动它可迅速切换程序，其软件界面很像顺时针旋转90°后并横向拉长的Windows任务栏。



接收器和其他罗技无线鼠标一模一样。

极光炫貂的外壳采用银色、赭蓝色和深蓝色搭配，宽度比前者略大，脊背隆起更高，整体要更活泼一些，从外形看更像是MX310的简化版（省略了浏览器按键）。它的外壳也采用光滑材料，但赭蓝色部分材质较特别，看上去有点“磨砂”的味道。由于不用配备电池，它非常轻。鼠标两侧的凹槽较深，适合手型较大的用户。极光炫貂也带有快速切换程序选择器，看来今后在罗技鼠标上这个设计要成为“标配”了。

使用手感方面两款产品差别不大，移动起来都很平稳，定位也较精确，静止时不会出现指针颤抖或偏移的情况。这两款鼠标适合用来进行办公、上网等日常操作，笔记本用户也可考虑。对游戏玩家和平面设计人员来说，它们的定位精度和处理能力稍有不足，特别是FPS游戏中，快速行进或变向的同时，瞄准有些困难。测试中，两款鼠标均出现了偶尔丢失指针的情况，无限炫貂极光版相对频繁一些。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

发展到今天，鼠标产品在技术上可改进余地已不大，不过高端鼠标在获得高性能的同时，也会使价格急速提升。对中低端产品来说，用户更看重时尚的外观、可靠的品质和体贴的设计，这也是无限炫貂极光版、极光炫貂鼠标在测试中给我们留下的最深印象。

DELL™

¥9,999元，把你的迅驰笔记本 回家



（英特尔®迅驰™移动计算技术笔记本）



终极优惠月

尽享终极优惠，特为IT人士度身打造2003年IT预算最大化方案！

★最高可达**1,000元**的现金优惠★

★或免费升级内存★

*仅限Dell 指定机型，优惠随不同机型而异，不可与其它优惠同时使用。最终解释权归戴尔公司所有

全新上市 Inspiron™600m

¥11,998元

英特尔® 迅驰™ 移动计算技术 （独立32MB显卡）

图片仅供参考

广告有效期只限2003年12月1日－12月15日

广告所列价格及配置仅供参考，实际价格配置及优惠请致询戴尔销售人员

Inspiron™ 500m

人民币 **9,999** 优惠RMB1000元 原价 ~~10,999~~

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾®M处理器**1.3GHz**
- Intel® 855 GM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 24X CD-ROM

E-VALUE 配置代码：J541109Z

Dell | 商用笔记本电脑

Dell推荐中小企业使用 Microsoft® Windows® XP Professional



E-VALUE 配置代码：J541108Z

Inspiron™1100n 经济高效

- 英特尔® 赛扬® 处理器**2.0GHz**
- 128MB DDR 内存
- 20GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA TFT显示屏
- 24X CD-ROM
- DOS操作系统 （本配置只对中小企业，恕不包含个人用户）

优惠价 人民币 **7,598** 优惠RMB400元 原价 ~~7,998~~



加RMB249元，升级至SXGA+显示屏

E-VALUE 配置代码：J541112

Inspiron™500m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾®M处理器**1.4GHz**
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存/30GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏/8X DVD-ROM

优惠价 人民币 **11,999**

重量：1.36公斤 厚度：24.5毫米



免费升级至30GB¹硬盘

E-VALUE 配置代码：J541113

Inspiron™300m 超轻超薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾®M处理器**1.2GHz**
- Intel® 855 GM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 128MB DDR 内存
- 20GB¹ 硬盘/12.1英寸XGA显示屏
- 不含光驱

优惠价 人民币 **11,998** 优惠RMB500元 原价 ~~12,498~~



加RMB99元 升级至40GB¹硬盘

E-VALUE 配置代码：J541113Z

Inspiron™600m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾®M处理器**1.4GHz**
- Intel® 855PM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存/30GB¹硬盘
- 14.1英寸SXGA显示屏/24X CD-ROM
- 32MB ATI Mobility™ Radeon9000显卡

优惠价 人民币 **11,998** 优惠RMB1000元 原价 ~~12,998~~



免费升级至40GB¹硬盘

E-VALUE 配置代码：J541114

Inspiron™8600 移动多媒体

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.4GHz**
- Intel® 855PM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存/30GB¹硬盘
- 15.4英寸Wide Aspect Ultrasharp™ XGA TFT显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB DDR nVidia GeForce™ FX Go™5200 AGP 4X显卡

优惠价 人民币 **13,700** 优惠RMB700元 原价 ~~14,400~~



免费升级至60GB¹硬盘

E-VALUE 配置代码：J541116

Inspiron™8600 移动多媒体

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.5GHz**
- Intel® 855PM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存/40GB¹硬盘
- 15.4英寸Wide Aspect Ultrasharp™ SXGA+ TFT显示屏
- 8X DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia GeForce™ FX Go™ 5200 AGP 4X显卡

优惠价 人民币 **15,569** 优惠RMB700元 原价 ~~16,269~~



免费升级至40GB¹硬盘

E-VALUE 配置代码：J541115

Inspiron™5150 主流加强

- 移动式英特尔® 奔腾® 4处理器**3.06GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹硬盘
- 15英寸UltraSharp™UXGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB DDR nVidia GeForce™FX Go5200 AGP 4X显卡

优惠价 人民币 **14,998** 优惠RMB700元 原价 ~~15,698~~

所有Dell Insprion笔记本电脑都可免费享受1年内24小时上门服务+1年全面保护

1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外

Complete Cover

笔记本：另加人民币600元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。

价格、规格配备产品供应状况及促销随时更改，恕不另行通知，以上产品报价均已包含增值税，运费需另付，详情请致电查询销售代表

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

英特尔® 迅驰™ 移动计算技术

免费订购咨询（欢迎中小企业来电索取精美产品手册） 广告代码：8100416

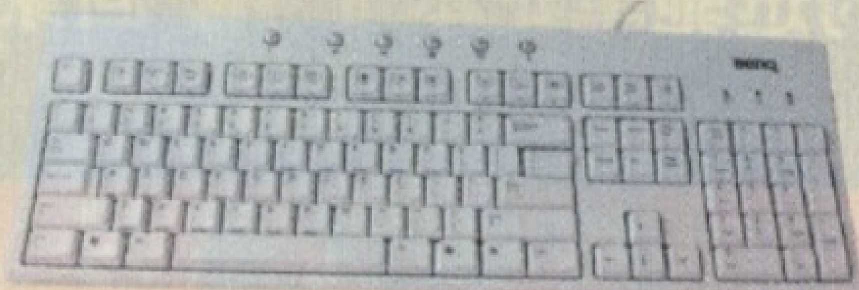
800-858-2228 DELL™ 戴尔

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

Dell推荐移动计算机使用Microsoft® Windows® XP Professional

戴尔使用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统，为了保证品质和服务。

请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年11月
售价： 98元（激光刻、PS/2口）/118元（丝网印刷、USB口）/128元（同前者，带多媒体键）
附件： 不详（样品）
推荐： 一般家庭娱乐及办公用户
咨询电话： 0512-68251233转2877

炫目度：
口水度：
性价比：

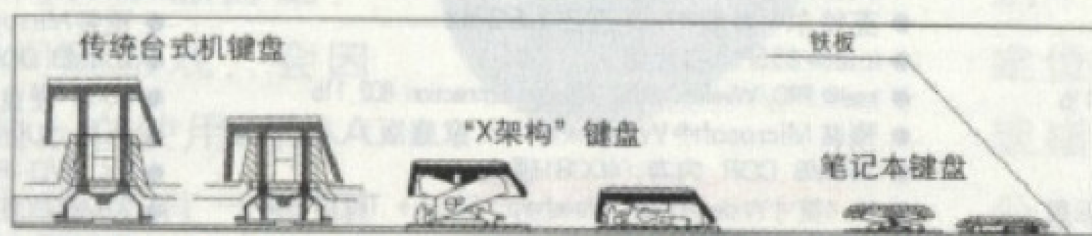
晶合实验室 魔之左手

精致之选——「X架构」的明基键盘

对于常用的输入设备——键盘和鼠标来说，其性能指标并不是大多数用户关心的重点，人们更注意它们的外形设计，不仅要求这些产品造型美观，更重要的是有符合人体工程学的外形。对键盘来说，其人体工程学设计主要体现在造型、材质、按键排列、键程等方面。

在造型方面，很多键盘采用U型表面，减小了按键区的投影面积，既可缩小键盘面积，又能减少操作时手掌的移动。同时，在按键排列和设计上也有多种不同的方式，一般台式机键盘采用柱型单轨滑动支撑架，键程较长（3.8mm～4.0mm），手感较好，但敲击噪声大，占用面积和空间都较大。笔记本电脑的键盘和一些“超薄型”键盘则采用“剪刀脚”型支撑，键程很短（2.5mm～3.0mm），虽然降低了键盘高度并减小了敲击噪声，但手感较差，而且这些键盘大都对按键布局进行了修改，以节省面积，用户需要一定时间去适应。

明基针对两种键盘类型的优缺点推出了一种“X架构”，这种方式接近剪刀脚架构，但能在不增加键盘厚度的基础上（所以键盘依然能做得很薄）提高键程（3.5mm～3.8mm），提供更好的手感，其实际按键高度和力度较小，也提供了一定的“静音”效果。明基首批采用这一架构的键盘是“海湾”A100和“海贝”A800两款产品，均采用U型“键平面”，不过海湾为凹形，而海贝为凸形。

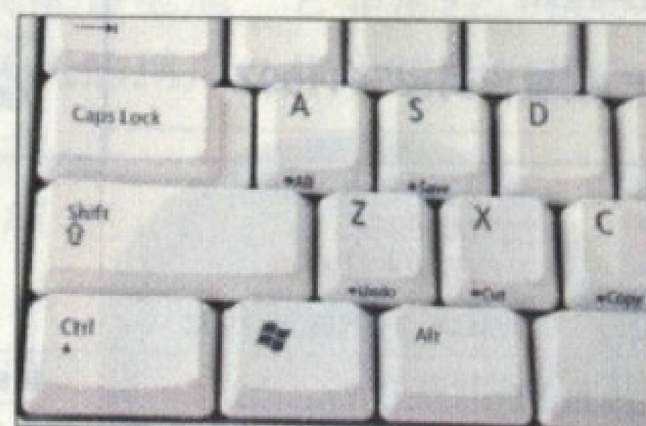


普通台式机键盘、X架构键盘和笔记本键盘的支撑方式比较。

我们这次收到的是这一系列中最早上市的“海湾”A100样品。它有黑白两种颜色，接口也有USB和PS/2两种，并有不带热键的产品、采用激光印刷的型号等，价格也有一定差别。样品为采用丝网印刷、带热键的高端产品，采用USB接口，盘体很薄且厚度一致，整体也呈U形，显得小巧精致，非常类似某些品牌机键盘。


侧面看，键盘整体也呈U形。

这款键盘采用标准键盘布局，在Fn功能键上集成有“新建”、“打开”、“关闭”、“保存”及“打印”等办公软件功能键。用户可通过取代了Scroll Lock位置的“F Lock”键切换这些功能，而Scroll Lock键则成为Pause/Break键的附加功能键。在“A”、“S”、“X”、“C”、“V”等键位侧面，标有其与Ctrl键配合可实现的功能，如“All”、“Save”、“Cut”、“Copy”、“Paste”等，便于新手记忆。键盘最上方有1排银色的热键，包括休眠和主要用于浏览器的“前进”、“后退”、“主页”、“邮件”、“收藏夹”键。

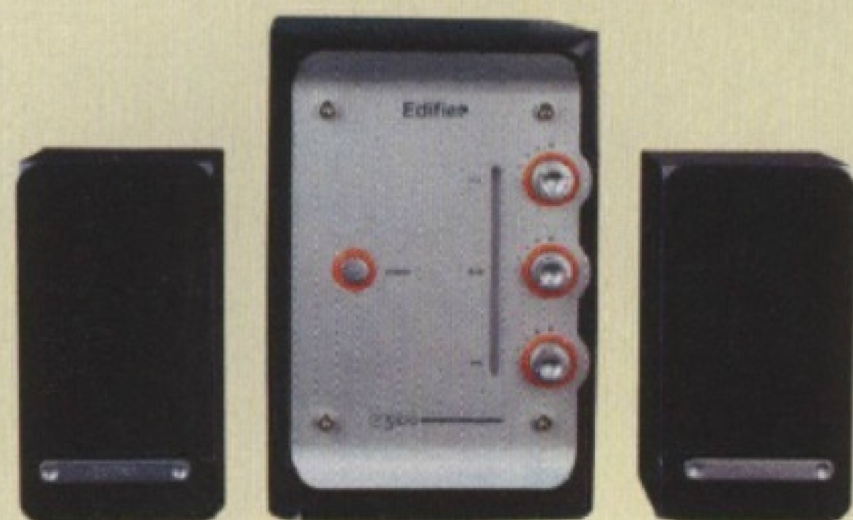


标有快捷方式的按键

实际使用中，我们发现这款键盘很容易上手，对笔者这样常输入文字的用户来说，只需进行数十个字的输入便能基本适应它，手感也非常舒适。不过因为按键位置（主要是高低）有些变化，因此盲打的误码率较高，在进行数小时的适应后便能保证输入准确率。在游戏中，由于它的按键较低，因此同时按下或迅速连按数键变得更容易，突然转换行进方向等操作也更迅速灵活，但如果不太熟悉键盘，误操作也会有一定增加。

工程师点评

“X架构”较好地解决了普通台式机键盘和超薄键盘存在的缺点。从使用感觉上说，“海湾”A100是一款相当不错的产品，在键盘上印刷常见的快捷方式更是非常体贴新用户的做法。



厂商： 爱德发集团
上市： 2003年11月
售价： 308元
附件： 音频连线、说明书、保修卡
推荐： 比较注重音质的普通电脑用户
咨询电话： 010-82853182

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 别理我

聆听生活的恬静——漫步者E3100音箱

有这样一种消费群体，他们既无法容忍初级多媒体音箱产品的表现，也没有太多的钱去享受高端音箱，他们需要在性能与价格之间寻求平衡点。但是，多媒体音箱市场上的宠儿不是低端就是高端，名气响亮的中端产品并不多见，且多为2.0系统。最近，漫步者为我们送来了一款设计精良的中档音箱——E3100，从型号来看这将是一个新的系列。



二分频的卫星音箱

相对于以前漫步者音箱的包装，E3100的外包装更强调时尚和朝气，正面是一架启航的航天飞机，尾部酷似扬声器的3个喷气口向后发散出一圈一圈的光晕；侧面则标注了该产品的特点及局部图，强烈的金属质感让人有丝丝凉意。

漫步者E3100附送的线材体现出中档产品的特点，虽然采用了较普通的蝴蝶夹，音频连线却和四五百元的中档2.0音箱一样，只从粗细程度就能简捷地判断出优劣；说明书及保修卡方面依然较简陋，多少有一些遗憾。

漫步者E3100的外观设计力求简约，线条明快，以黑色为主色；卫星音箱体积较大，箱体为木质结构，表面贴皮质量相当好；它采用两个扬声器单元，高频和中频扬声器的尺寸分别为1/2英寸和3英寸，高频扬声器上有塑料防护罩。

它的低音单元集成了功放电路、操控旋钮及低频扬声器。和市场上大多数2.1音箱一样，E3100的功放由NE5532P作为前级放大，TDA2030（卫星音箱）和2030A（低音炮）作为后级放大，只能说是普普通通，不过实际效果还不错。滤波电容方面，这款音箱并没有缩水，采用了两颗4700微法的电容。这样的功放结构也不是没有缺点，理论上它的功率不会太大，因此E3100并没有专门的散热片，背后的挡板兼顾了散热工作，就这一点而言，我们认为还是比较合理的，毕竟喜欢把音箱开得震耳欲聋的人还是少数，功率上的一点妥协可换来散热、外观等便利。



后级放大芯片

漫步者E3100表现出比低端2.1音箱更广的频响范围。它的低频下潜能力相当惊人，我们在测试千元左右多媒体音箱（如创新Inspire 5300）时才能较为明显地感受到的50Hz低频，居然也能在它身上体验到。它的高频也比较挺拔，16000Hz并不是很多音箱可以达到的，当然，这个频率下的衰减不可避免。

频响测试成绩并不能代表音箱的实际表现，就像“及格”里既包括“优”也包括“良”一样。漫步者E3100的高频并不算出色，凭心而论，它的表现和漫步者R1900 II音箱有点相似，高音弱但比较耐听，听音时主音量调到适中，同时将高音旋钮调节至80%，将会有最好的效果；E3100的中频较低端音箱有较明显的区别，音色比较温暖，适合人声，青睐2.1音箱又比较喜欢音乐的读者不妨试试；它的低频表现一般，音量较大时显得力度不够，这和它的功率有很大关系，我们无法期待一款连散热片都没有的音箱能发出澎湃有力的低音。

游戏和视频方面，我们主要考察立体声分离度。E3100的表现中规中矩，和绝大多数同类产品处于一条水平线，受限于功率，我们不应期望它在动作片中有非常优异的表现。



工程师点评

漫步者E3100被定位为一款“数码娱乐音频专家”，它的音质在同类产品中算是比较出色的，由于功率不够大，影音表现力有限，实际上我们觉得“音频数码娱乐专家”更适合它。



厂商：微软中国有限公司/北纬机电技术有限公司（内地总代理）
上市：2003年11月
售价：999元
附件：驱动光盘、AA碱性电池2对、快速安装指南/用户注册卡、英文说明书、2合1接收器
推荐：追求享受、讲究品质的高端外设用户
咨询电话：010-82665500

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

尊贵 优雅——微软无线桌面套装精英版

今年第20期中我们曾介绍过微软新推出的两款无线鼠标，当时我们还顺带提到了新的微软无线桌面套装精英版（键鼠套装），经过漫长的报关程序，我们终于在第一时间拿到了首批进入内地的产品。这款套装包括微软无线银光鲨2.0鼠标和无线桌面精英键盘（Wireless Desktop Elite Keyboard）的豪华组合。

键盘、鼠标向来是用户装机时压缩预算的首选（大学时我们就曾花28元配了一套鼠标键盘），一套键盘鼠标真的值将近千元么？微软公司做过一个调查，发现鼠标和键盘是电脑爱好者们最常接触的物品，其次才是枕头。今天，用户已无须将投资过多花在CPU、主板、硬盘等决定性能的配件上，而越来越多地关注键盘、鼠标、显示器等决定使用舒适度的外设。如果拥有21英寸以上的显示器，无线键鼠就可使你从电脑桌前解放出来，不至于浏览网页都要“左顾右盼”；如果你是骨灰级FPS游戏玩家，追求在快速跑动和变向中也能做到精确瞄准，那么无线银光鲨2.0就是你的首选。微软无线桌面套装精英版面对的就是这样的用户，他们追求最好的性能、绝佳的使用感受和时尚外形。

无线银光鲨2.0鼠标在上次的“新品初评”中已作过详细介绍，它应用了微软最新的无线光电芯片ASIC和“纵横滚轮”技术，拥有5个可自定义按钮。ASIC可实现高达30英寸/秒的跟踪速度、顺滑、平稳的移动和6个月的平均电池寿命；纵横滚轮除具有通常滚轮鼠标的上下滚动功能外，还具有左右移动能力。无线银光鲨2.0有黑色皮革、铂灰色、金属蓝和金属灰4种色彩样式，采用细磨砂材质，手感非常好。


图1

无线桌面精英键盘（图1）是一款非常宽大、功能十分齐全的键盘，通过2合1接收器和PC通信。由于是北美地区直接调来的产品，因此一些特性更适合欧美用户，如键位之间的距离较大等，国内用户需要一些时间适应。它的附件也不很齐全，驱动是简体中文版，我们在安装驱动时意外地发现它不能在Windows 98操作系统下安装（不用驱动也能使用基本键位），看来微软确实不打算再对这套经典OS提供支持了。


图2

送测套装均采用黑色皮革色彩样式，无线桌面精英键盘拥有一个皮革质感的填充式手托（图2），触感柔软，手掌放在上面略有温暖的感觉。基本键位和普通键盘区别不大，键帽采用一种很独特的半透明材料制成，面积较普通键盘略大，带柔软镶边。为适应无线控制的需要，它带有大量热键：键盘前方中间是多媒体控制中心，拥有8个控制键；左侧有预留的5个自定义键；右侧是“我的文档”、“我的图片”和“我的音乐”；再往右是网络热键，包括电子邮件、主页和MSN；小键盘上方是计算器、注销和休眠等常用系统键；增强功能键可执行帮助、撤消、恢复、新建、打开、关闭、答复、转发、发送、拼写检查、保存和打印等编辑、操作命令；键盘左侧是独特的互补式键盘导航（图3），可在浏览网页/文档时实现向前、向后和四向滚动。


图3

键盘的所有键位都可通过驱动程序自定义，用户也可将功能键锁定。键盘的手感微微偏软，键程较长，按压到末端感觉到阻力明显增加，执行命令非常准确，是日常工作和键盘游戏的绝佳伴侣。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

使用时间稍长，就会对这套鼠标键盘爱不释手。除可解脱电脑桌的限制外，它们还可大大减少用户患关节炎、肩周炎等长时间使用电脑的疾病。即便摆在客厅里，它们也能折射出尊贵、优雅的气质。

WinDVD影音工作室Creator 2



厂商： InterVideo
上市： 2003年10月
售价： 498元
附件： 1394卡、1394连线、说明书、保修卡、WinDVD XP光盘
推荐： 普通家庭
咨询电话： 0755-82353165

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

制作数字视频光盘一直被认为是只有专业人员才能完成的工作，而随着个人电脑急速的发展，家庭也具备了数字视频光盘制作的条件。作为老牌视频播放软件厂商，InterVideo在早些时候推出了WinDVD Creator Plus，随后根据用户反馈推出了WinDVD Creator 2中文版，我们拿到的是一个附带有硬件的套装——WinDVD影音工作室Creator 2，其中包含一块型号为PV-



图1

582的IEEE 1394卡（图1），它提供了4个1394接口，由于采用了VIA VT6303芯片，在Win2000/XP下无需手动安装驱动，非常方便。

WinDVD Creator 2和其他专业软件相比，在便捷性和易用性上显得非常突出。第一次启动程序会跳出"入门向导"窗口，除了输出制式的选择，还有音频选择，让人吃惊的是，竟然有Dolby Digital选择。虽然就目前的DV水平，我们很难制作带AC-3（6声道）音频的视频录像，但WinDVD Creator 2的输入格式非常丰富，网上流行的DVDrip完全可提供6声道支持，这也提醒我们它具备的另一个功能。此外WinDVD Creator 2支持对大文件的分割。

完成入门向导以后就可以进入正式的视频采集、编辑、刻录流程。WinDVD Creator 2对输入源的一系列动作只需要加载一次，InterVideo为它取了一个名字叫UniPass，直译为"一次性通过"倒也贴切。WinDVD Creator 2将制作过程分为"视频捕获"、"特效编辑"、"编排创作"、"制作电影"4个步骤，每个步骤都有简洁的操作窗口。

"视频捕获"可收集来自输入源的素材，在这里我们能进行简单的"场景分解"，简单地说就是对视频进行分解。我们在VCD、DVD中常常看到片断选择，它可以为此模式提供前期支持，否则我们只能用其他软件手动分割视频以后才能做到。

"特效编辑"提供了"过渡效果"和"标题效果"两种特效，我们可在场景切换过程中加入过渡效果，也能像电影一样加入文字说明，为了丰富效果，它们都有不同的模板，我们可对标题的字体、大小、颜色等进行选择（图2）。



图2

"编排创作"主要提供对影碟菜单的各种设置，可自行定义主题，其自由度较高，能够对背景图像、背景音乐、按钮、按钮位置、段落缩略视频等进行调整。

"制作电影"的工作是最后制作和刻录，在这里可选择刻录最后的载体，也可先制作好存放在硬盘里，刻录不需要额外的刻录软件，InterVideo将这一特点称之为"Directly Burn"，使用过程中，它显示了良好的兼容性。

WinDVD Creator 2支持的输入输出格式

动态图像	AVI、MPEG1、MPEG2
静态图像	BMP、JPG
音频	MP3、WAV
输出格式	VCD、SVCD、DVD、VR

工程师点评

这是一款非常适合家庭用户使用的视频光盘制作软件，其易用性给我们留下了深刻印象，不过其提供的特效并不多，需要改进。套装中搭配的IEEE 1394卡对于PC上没有配备此接口的用户来说还是很方便的。





厂商：北京联合光华科技有限公司
上市：2003年10月
售价：3980元
附件：目录册
推荐：团体用户或用于馈赠的用户
咨询电话：010-64473698

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

以听辅读——中外经典视听图书馆

身处网络时代，越来越多的书虫开始通过因特网汲取知识，但是，很多时候都不得不在漫长的等待中失去阅读的兴趣，而且保存和管理显得非常不便，如何解决此问题？一些软件厂商从中看到了商机，在保证版权的前提下对网络上的文字进行搜集整理，以光盘为载体制作“数字光盘图书馆”。今年第11期我们曾经评测过北京联合光华科技有限公司送测的《中文经典数字图书馆》（下文简称：“数字图书馆”），时隔半年，联合光华又送测了《中外经典视听图书馆》（下文简称：“视听图书馆”），让我们看看这款产品有何优缺点。

“视听图书馆”由中国国情网、中国教育发展网、国家文化网、国家中西部网等大型网站机构联合编审，中国艺术文化普及促进会提供艺术指导，中国国情调查研究中心监制，中国版权保护中心提供版权，姑且不谈其他方面的内容，就其规范性来说，是能够得到保证的。产品的包装下了不少功夫，其精美程度和制作水平的确很高，光盘封面的制作也相当考究，与产品包装浑然一体，包装盒内附一本小书册，为该“图书馆”的总目录，让使用者对其内容有一个大致的了解。

“视听图书馆”内容很丰富，包括中国文学卷、外国文学卷、历史文献卷、生活博览卷、社会科学卷、自然科学卷、法律法规卷、英文原著卷、传世名画卷9个大卷，内容涵盖面较广，所有内容都收编在9张光盘内，图书总计约12 000册。软件采用了完全的文本格式，包括大家非常熟悉的PDF格式以及EDB格式，后者通过UNISUN D-Book Reader进行阅读。

和“数字图书馆”相比，“视听图书馆”不仅内容上有了较大的增添，最为显著的变化是增加了语音功能，内核为捷通听霸TB3000，“视听”2字的由来正是这个语音功能。该功能的实现非常简单，无论是打开Adobe Reader还是UNISUN D-Book Reader，显著位置都有相应的按钮开启朗读功能（图1）。由于目前电脑朗读只是机械的单字朗读，没有任何语气，因此显得非常呆板，除非显示器有问题或非常疲劳，我们还是建议大家自己用眼睛看。此外捷通听霸TB3000在“经典漫画”中竟也能朗读，但读取的只是页码，显得“智力”较弱。



图1

“视听图书馆”藏书范围比较广，但同时也应了“杂而不精”的俗语，除主流的一些文学作品外，其他内容显得比较单薄。但是相对“数字图书馆”，其进步是明显的，制作者就我们以前提出的一些批评和建议做了细致的改进，例如以往批评的“世界博览部分”，不仅提供了国旗、国徽和编排有序的文字介绍，甚至还提供了国歌，不能不说是一个巨大的进步。

和早期产品相比，它的检索功能没什么改进，在部分卷目中，能够对书名和作者进行检索（图2），具体到文章内部的检索，则只有依靠阅读器本身，应该说是比较原始的，但也基本符合我们日常检索的方式，导航能力上，软件在编排过程中较好地利用了阅读器的相关功能，因此使用起来也比较便捷。PDF格式下，我们可通过文本、图形选择工具对内容进行复制，UNISUN D-Book Reader只需简单复制粘贴就可完成，非常方便。

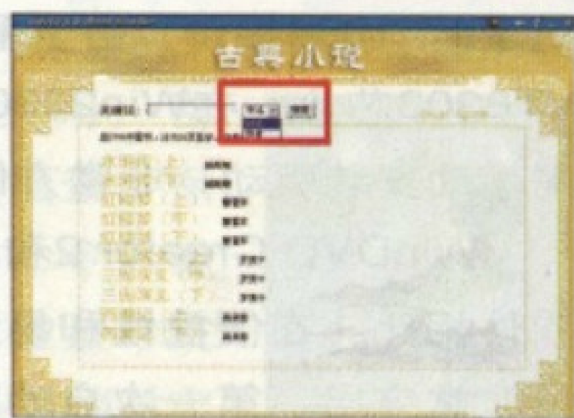
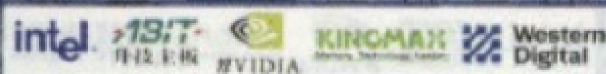


图2



工程师点评

“视听图书馆”售价不菲，个人用户消费显然比较吃力，因此团体用户或为馈赠而购买的用户应该是其主要消费对象，但从内容结构上看，量多但是杂乱不精，需做较大调整。该软件没有做什么特别的加密，在盗版面前基本处于缴械状态，可能和其定位有关。

ATI和NVIDIA的10年角逐

■本刊记者 发条龙猫

前言

从用户对显卡的选择由多选一变成二选一时起，ATI和NVIDIA这两家华人创立的公司就开始了无休止的争斗。战争是推动科技发展的最好方法，这话一点不假——至少在他们的战争中充分表现出这一点。现在的显卡能带给我们的视觉感受无需加以形容，我们只能说："托这场战争的福。"

任何厂商要成为市场的领导者都不可能是出于运气和偶然，ATI和NVIDIA也不例外。要了解两家公司的竞争关系，就要从两家公司的起源说起。



ATI之起源

何国源，ATI的创始人及CEO。1950年生在中国广东省，在内地读完小学后移居香港，完成中学课程后又到了台湾省，在台湾成功大学读完电机学后又回到香港，在包括美国国家半导体公司在内的几家IT公司工作过一段时间。1984年，何国源移民至加拿大。第二年，他和另外两名香港移民Benny Lau（产品开发副总裁，已退休）和Lee Lau（策略计划副总裁）共同创建了Array Technology Industry（ATI）。

ATI成为一家图形产品公司的原因非常简单，当时三人的全部积蓄只有30万美元，远远不够创建一家电脑公司，最后他们决定成立图形产品公司。如果不是当时的资金短缺，也许我们今天看见的就是ATI牌子的电脑而非显卡。但IT业里的偶然太多了，谁又能猜到当时ATI如果真的成立了电脑公司，究竟会像惠普一样崛起，还是会像仙童一样陨落呢？



NVIDIA之起源

1993年，当ATI还沉浸在在多伦多股票交易所上市的喜悦中时，一家不起眼的小公司悄无声息地成立了。ATI做梦也没想到，这个同样创立于华人之手的图形芯片公司，会逼得自己不得不连续改变经营策略，加快研发速度，更没想到，这家名不见经传的小公司，竟然成为自己今后发展道路上最大的对手。

NVIDIA同样有一个"莫名其妙"成立的理由。公司的创始人黄仁勋（国内有些报刊根据其名字的英文发音误译为"黄健生"或"黄健森"）在追求自己的太太时曾许诺，他会在30岁时拥有一家自己的公司，就是这样一句誓言，造就了NVIDIA这一全球顶级图形芯片厂商。

黄仁勋，1963年生在中国台湾省，幼年便离开家乡，跟随父母和哥哥移居美国。和无数热血青年一样，黄仁勋也是美国梦的追寻者。如同前面所说，为了那句誓言，1992年的圣诞节，刚到而立之年的黄仁勋辞去LSI Logic核心产品部主任的职务，与两位来自Sun公司的工程师Curtis Priem（现任NVIDIA首席技术官）和Chris Malachowsky（现任NVIDIA硬件工程副总），在Curtis的公寓里创办了NVIDIA公司。后来，美国《财富》杂志2001年全美40岁以下青年富豪榜中，黄仁勋以5.08亿美元的身价排名第12位，比NBA巨星迈克尔.乔丹略高一筹。有趣的是，黄仁勋和乔丹都出生在1963年2月17日。

针锋相对之前期战争

20世纪90年代中后期，显卡市场还处在大乱斗的局面。当时人们对图形显示的要求还仅仅局限在强调显示芯片的色彩、分辨率和软解压性能上（换句话说，都是2D需求），因为技术门槛较低，一时间大大小小的显卡厂商多如牛毛。但人们的需求是无止境的，仅仅用来看VCD、玩2D游戏显然已经不能迎合用户的胃口，玩3D游戏时慢如蜗牛的游戏速度和棱角分明到惨不忍睹的游戏人物无一不是推出新一代显示芯片的催化剂。1995年底，当时仅成立1年多的3dfx推出了具有划时代意义的第一块真正的3D加速卡——Voodoo Graphics。我不得不介绍Voodoo这款缔造传奇的显卡，因为它的出现，为原本波澜不惊的图形显示市场带来了一次颠覆性的冲击。

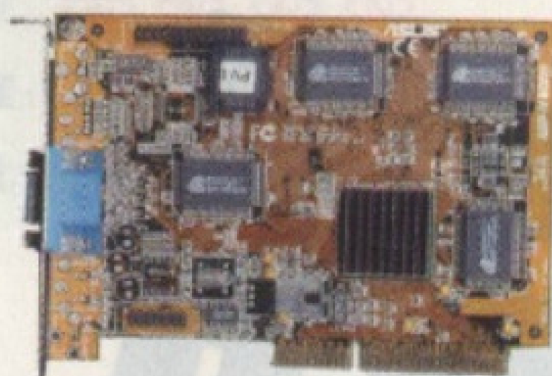

缔造一代传奇的3dfx Voodoo。

在Voodoo令人惊艳的高性能的光环下，许多对3D特效支持不佳的厂商黯然退场，最终存活下来的仅有几家，其中包括NVIDIA和ATI。战争的前期就发生在两者与3dfx之间。

NVIDIA的第一款产品并未形成气候，直到1995年推出NV1芯片才取得了短暂的商业成功。然而，还是这款芯片，却差点导致NVIDIA破产。NV1芯片已经具备了相当程度的3D加速能力，在当时甚至可称为功能最强大的显示芯片。但一个致命的缺点却差点要了NVIDIA的老命——时值1995年，微软推出Windows 95，并开发了Direct3D这一API，而NV1却与其完全不兼容，更糟的是，这个问题并不是通过修改一些驱动程序就能解决的。由于无法在第一时间开发出与之兼容的新产品，NVIDIA只能通过裁员等措施来压缩开支。最终，世嘉公司与NVIDIA结成了战略合作伙伴，其游戏机先后支持了NVIDIA的NV1和NV2两代显示芯片，NVIDIA才得以度过难关。

当3dfx还在为Voodoo如日中天的表现洋洋得意时，NVIDIA的NV3芯片的推出给了它当头一棒。相信很多人都记得当年的Riva128显卡，正是它第一个打破了Voodoo无法超越的神话，它使用的便是NV3芯片。虽然画质粗糙，兼容性问题严重，而且贴图时常出现错误，但Riva128却首先在速度方面赶上了Voodoo，这对NVIDIA在今后的日子里超越3dfx，成为顶级图形芯片厂商，无疑具有里程碑式的意义。1998年，NVIDIA又推出了Riva128的升级版Riva128ZX，将显存从4MB升级为8MB，但其当时的对手却是Voodoo2这个最多可以4块显卡通过SLI方式连接，共同进行运算的怪物。3dfx又一次称霸显卡界，但好景不长，NVIDIA很快推出了TNT（NV4）芯片，由于仓促上市，速度和发热量并不令人十分满意，但它在D3D性能上胜过了Voodoo2。而且，Riva TNT也可以通过SLI连接实现共同运算。至此，NVIDIA对3dfx的竞争已经初现胜利的曙光。


Voodoo2，代表了3dfx的鼎盛时期。

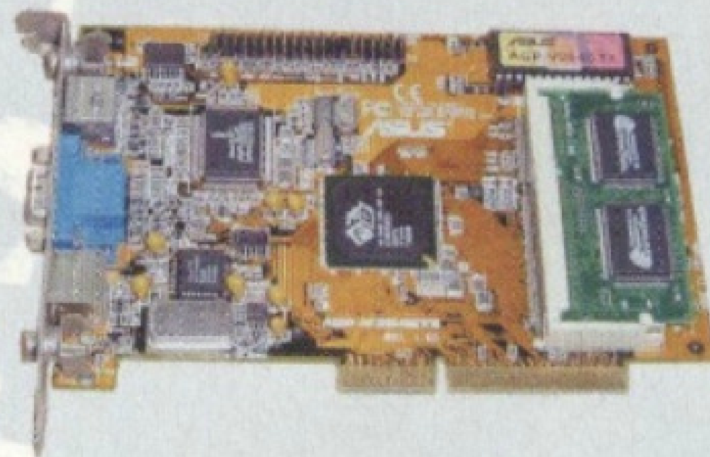

第一个打破Voodoo速度神话的Riva128。

此时的ATI又在做什么呢？

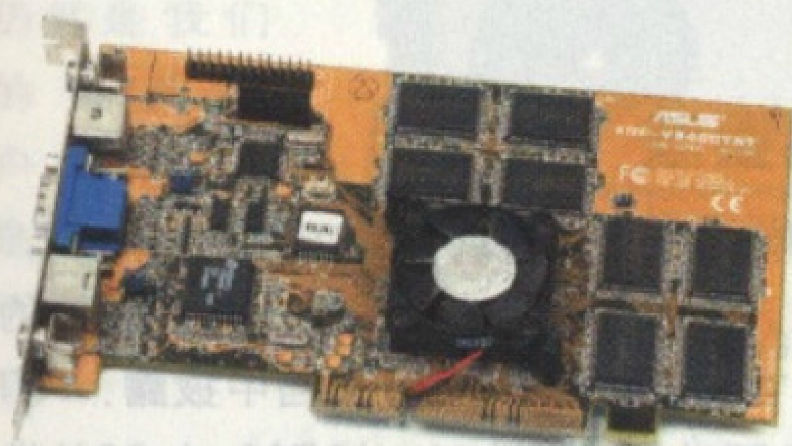
ATI真正在业界产生影响力，是1994年推出的Mach 64芯片。这是第一块硬件支持YUV到RGB色彩空间转换功能的图形芯片，是PC机MPEG视频加速的重要里程碑。

与3dfx、NVIDIA自己仅出售芯片不同，ATI当时走的是一条高大全的路。其产品范围涵盖了显卡、视频捕捉卡和电视调谐卡在内的多种产品，而且从芯片到显卡成品，都由ATI自己生产。与前两者不同，它将OEM市场作为一个重要发展领域，当时苹果机上几乎所有显卡都是由ATI制造的。截然不同的道路使ATI并没有立即与NVIDIA正面较量。因为ATI在OEM领域有相当大的市场，因此并未感到太大威胁，危机感的缺乏反而导致了它的技术在相当长一段时间里停滞不前，甚至表现得有些自大。ATI第一块可以被称为真正3D显卡的产品是3D Rage Ⅱ。这是ATI的第二代3D产品（第一代是3D Rage I，基本不具备3D加速能力），虽然它包含了一些当时比较先进的技术，如纹理压缩、双线性和三线性过滤等，可是与Voodoo相比，它的性能几乎微不足道。

1997年4月，ATI发布了3D Rage Pro。相信很多人对这块显卡有很深的印象，当时许多品牌机和笔记本大量使用了这块显卡。3D Rage Pro在性能上已经达到了Voodoo的水平，然而糟糕的驱动程序几乎毁了它——此后在相当长的一个时期内，ATI的产品性能一直被其漏洞百出的驱动程序所制约。还是拿3D Rage Pro来说，直到1999年5月，ATI才发布了它的最终驱动程序，将其游戏性能提升了将近40%，但此时市场上的主流产品已经开始从Voodoo3和TNT2向1999年底的Voodoo4/5和GeForce 256过渡，ATI又一次被抛在了后面。不过，此期间ATI一直在MPEG解压上下功夫，在DVD软解压上加入了HMC（硬件运动补偿），在提升影像效果的同时减轻了CPU的负担。凭借这些，ATI得以称雄OEM市场。也正因为ATI在OEM市场上一家独大，让它产生了一览众山小的幻觉。


ATI第一款3D显卡3D Rage。

针锋相对之中期战争


NVIDIA Riva TNT，干掉Voodoo2。

1999年春，TNT2芯片的推出，为NVIDIA成为显示芯片业霸主奠定了坚实的基础。NVIDIA提出了全新的竞争理念——将产品线细分，并保持每6个月就推出一代新产品。同样一款TNT2芯片，根据核心频率和显存速度，划分出Ultra版、标准版、M64版和Vanta版，同时向高中低端市场发力。优秀的画质、飞快的速度、良好的兼容性和低廉的价格（M64和Vanta），使TNT2赢得了巨大成功。1999年底，NVIDIA乘胜前进，推出了具有T&L引擎的GeForce 256，提出了GPU（图形处理器）概念，将图形芯片性能提升到一个前所未有的高度。更重要的是，这引发了整个图形芯片市场一次重新洗牌。此时3dfx的顽固不化终于把自己推上了绝路，当时其主力产品Voodoo3仅支持16MB显存和16位色，接口也只是从物理上变成了AGP，却不支持AGP的一切特性，坚持不开放Glide技术，给游戏编程人员造成极大不便，其颓势已显露无遗。更糟的是，3dfx收购了显卡制造厂商STB后，就开始闭门造车，自己生产显卡。这个愚蠢决定导致的直接后果，就是把原本支持自己的众多厂商扫地出门，拱手让给NVIDIA。

后来3dfx苦心栽培的Voodoo4、Voodoo5仍然不支持T&L，并把提高速度的方式禁锢在SLI技术上，成本高得惊人，与同时期NVIDIA的GeForce2相比却几乎没有性能优势。等他们决定开放看家法宝Glide，并重新供应芯片给第三方厂商时，才发现大势已去。2000年底，3dfx这个承载了无数光荣与梦想的显卡王朝终于黯然结束了统治，被NVIDIA以区区1.2亿美元的代价收入囊中。到此，NVIDIA坐上了显示芯片市场的头把交椅。

3dfx的轰然倒下，一下子把ATI推到了张牙舞爪的NVIDIA面前。生存还是毁灭，对于ATI来说，确实是个问题。初期ATI显得有些手足无措。1999年4月，Rage 128 Pro发布了。这款产品确实性能不俗，增加了非线性过滤等新技术。但不幸的是，它同样受到ATI一向糟糕的驱动程序的困扰，而NVIDIA保持着6个月推出新品的周期，所以Rage 128 Pro还没等站稳脚跟，就被性能强大的GeForce 256比了下去。采用双Rage 128 Pro的“曙光女神”Rage Fury Maxx也没有给ATI带来曙光。由于采用了双芯片和双倍显存，导致成本大幅增加，与GeForce 256相比，并没有多少性能上的优势，最终落了个既不叫好也不叫座的悲惨结局。


GeForce256，带来显示技术史上的又一次变革。

ATI并没有就此认输，相反，它从以前经历的一系列失败中吸取了教训。3dfx的前车之鉴给了ATI一个启示，它终于宣布开始出售显示芯片给第三方显卡厂商，同时仍然生产自有品牌的显卡，这个决定无疑是十分明智的，对于日后与NVIDIA争夺市场具有重大意义。随后，在2000年夏天，ATI发布了RADEON（镭）256。和GeForce一样，RADEON 256也提出了GPU概念，看来ATI从竞争对手那里学到了不少东西。这款芯片把ATI和NVIDIA直接带上正面战场，开始了短兵相接的肉搏战。

ATI的反击利器，镭256。

RADEON 256推出之后，ATI便开始紧跟NVIDIA的产品更新速度，并且同样按照高中低端划分市场。而一直困扰ATI的驱动问题也逐步得到解决，ATI推出了和NVIDIA的“雷管”类似的统一驱动程序“催化剂”，并效仿NVIDIA对其不断进行更新，以充分发掘产品性能。这一时期的竞争在2002年15和16期的《“画”山论剑——ATI vs NVIDIA》一文有详细分析，本文不再赘述。

针锋相对之嘴上功夫

竞争理应向理性化与策略化发展，可这两家公司的表现却越来越像两个斗气的孩子，让人又好气又好笑。前些天，ATI在国内发布最新的顶级显卡RADEON9800XT，总裁何国源也亲自来华进行宣传。仅过了4天，NVIDIA也立即发布了其最新的GeForce FX 5950显卡，并同样前呼后拥地来了一批高层。

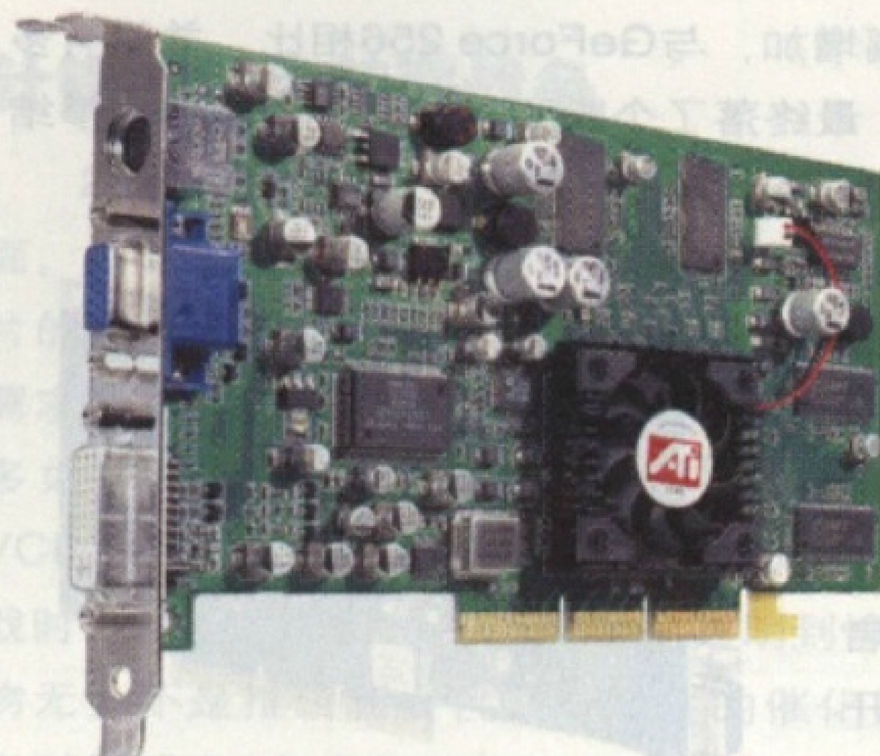
记者对两家公司分别进行了采访，发现两家公司在宣传自家产品之余，永远不会忘记对自己的竞争对手调侃一番。

何国源：“NVIDIA就算不是100%的美国公司，也是99.8%的美国公司，而ATI更像是一家华人公司。”

NVIDIA：“我认为NVIDIA是一家世界公司，我们在很多国家都有办事处，能很好地融入其他国家的文化，不知我们的对手能否做到这点？”

何国源：“NVIDIA的显卡并没有真正全面支持DX9的，连GeForce FX5900都只是部分支持，而他们却拼命宣传自己的产品能做到这一点。现在真正全面支持DX9的产品只有我们的RADEON9800XT。”

NVIDIA：“微软在美国‘Editor’s day’这一活动上说过：‘NVIDIA的GeForce FX家族都支持DX9。’还需要说明什么？”


ATI第一款DX8显卡，镭8500。

随着性能的提升，显示芯片的发热量也在急剧上升。似乎NVIDIA的芯片总要比ATI热上那么一些，尤其是前期推出的GeForce FX 5900 Ultra，巨大的风扇如同抽油烟机一般，于是便落下了话柄。何国源打趣说："你买NVIDIA的显卡很划算啊，送你那么大一个风扇，真是赚到了。那显卡要是按斤卖肯定很值钱。"不过据我观察，最近评测室收到的华硕9800XT显卡的风扇似乎并不比5900的小多少……

关于NVIDIA大力宣传的电影般游戏画质，何国源微笑着说："其实电影画质是我们最先提出来的。"

NVIDIA（无奈又尴尬地）："电影画质只是个目标，而且目前仍是个目标。这是个很现实的问题，谁先提出来并不重要。黄总裁讲过，这是需要不断努力才能达到的效果，其实是很难达到的，因为电影技术发展更快。我们的形象代言人唐恩（NVIDIA演示动画中那位翩翩起舞的精灵小姐）就是电影画质的象征，早在一年多以前就已经出现，那个时候我们的竞争对手有没有真的提出这个我们就不得而知了。"

针锋相对之打诨耍泼

两个孩子也有耍赖的时候，而且耍得跟一家人一样。今年5月23日，生产3DMark等著名测试软件的Futuremark公司在其官方网站上的一份文档中披露，ATI和NVIDIA涉嫌在显示驱动程序中加入对3DMark 03的欺骗程序以骗取评测高分。此消息传出，业界一片哗然。NVIDIA似乎是老大当惯了，不仅不认账，反而口气强硬地公开质疑3DMark 03的公正性。相比NVIDIA，ATI比较低调，承认了自己做了对应的优化，但对此的解释是：自己采用了一种合理措施真实地提高了显卡性能。两者的表现多少都有点欲盖弥彰的感觉，不过这事的结果倒是挺出人意料，没过几天，Futuremark突然又宣布NVIDIA的驱动程序设计是应用程序特别优化而非作弊。不管是因为什么，这件事就这么不了了之了。

看来老大就是有老大的魄力，想起ATI刚刚宣布开放显卡生产权时，请第三方厂商生产采用ATI芯片的显卡，那些一线大厂可是被NVIDIA使足了眼色。这不华硕刚刚宣布与ATI合作，推出了RADEON9800XT显卡，NVIDIA就说了句让人玩味的话："华硕的做法是可以理解的，它这么做当然有自己的理由。不过我们还是希望厂商能够单

视野

ZDNet 2003年11月10日



沃尔玛计划在接下来的几年内投资30亿美元在一种存货监控技术上。这种技术可通过无线电信号保证货架上的商品货源与计划保持一致。

这项技术叫做"无线电频率鉴定"（RFID），一种通过置于商品内部的微型芯片来跟踪商品在货架上位置的新型网络设计。沃尔玛已列出了前100名的供货商，请他们共同参与执行这项计划。

沃尔玛的一位代表拒绝对公司的销售计划发表评论。一位不愿透露姓名的内部人员表示，这笔数十亿美元的大单其实并不是沃尔玛官方制定的。

不过，这笔大单对那些以RFID谋生的IT公司来说可是一个天大的喜讯。这些公司中很大部分是制造RFID芯片与读卡机的，包括飞利浦半导体等。一位相关人士说，沃尔玛将花费预算的2/3购买读卡机，并把它们安装在100家以上发货中心和1000家以上的商场里。

剩余资金将用在收集、运算和存储数据的软硬件上。包括SUN、SAP、IBM和Intel在内的一些主要技术公司正在积极响应，希望成为沃尔玛的下级提供商。

PC MAGAZINE 2003年11月11日



当联邦独立最高法庭今年夏天宣布国立的图书馆都必须在馆内的计算机上安装过滤系统软件时，这引起了关于宪法第一修正案的激烈辩论。有人认为，图书馆的存在，就是为了能让人们自由自在地得到各种知识，而不是需要让别人告诉你应该知道什么，不应该知道什么。现在看来，事情还不局限于那么多……

最近一项关于过滤器软件的研究表明，因为需要过滤关于色情网站的信息，很多关于性和生殖健康的网站都成了不幸的牺牲品。例如Breast（乳房）这个单词，以及乳腺癌防治的内容就都被屏蔽了。而每年有数十万的女性都因为无知而经受着乳腺癌的折磨。8月份，Henry J. Kaiser家庭基金会发布的研究结果表明，在屏蔽的结果中，有24%是完全合法健康的、与色情无关的内容。也许有人说为了那76%，需要这些牺牲。但是这些牺牲是谁？是谁的兄弟姐妹父母子女？当乳腺癌因为人们缺乏预防的常识而夺取你姐妹母亲生命时，你觉得这些牺牲应该么？

一项制度或法规的建立，不是为了牺牲少数人，而是为了保护所有无辜的人。这应该是宪法给予美利坚合众国公民的承诺。

（美国人还真够较真的……）

推NVIDIA的显卡。华硕仍然是我们的重要客户，不过还是不是一线可就难说了……


抽油烟机般的GeForce FX5900。

尾声

说到最后，竞争的目的无非是利益驱使。也许会有读者朋友问我，为什么没提近期ATI的市值超过NVIDIA，一跃成为图形芯片市场老大这一重要事件。其实我认为，虽然在外人眼中这是一件大事，但对于竞争双方来说并不意味着什么。双方领导人对此事反应都比较淡漠，何国源说："市值并不能说明什么，我们不会因此而放慢发展速度，不然很快就会被对手超过。"而黄仁勋对此只说了一句："我要反击，我爱竞争！"

世界第一的宝座被ATI和NVIDIA夺来夺去，多少给人一种你方唱罢我登场的感觉。与其说双方都恨不得马上置对方于死地，倒不如说两者已经形成一种默契。生意场上本来就没有永远的敌人，也没有永远的朋友，只有永远的利益。形成默契意味着可以共同操纵市场，控制产品更新速度，使双方都不至于为不停推出新品而疲于奔命，大伤元气；不会因为没有竞争对手而固步自封，停滞不前，也不会因为一家独大而形成垄断，如同微软一样成为众矢之的。并且，还可以给其他意欲染指这一领域的潜在竞争对手一个警示：如果你要进来，就要同时面对两大巨头的夹击，可能会死得很惨。

在经过了优胜劣汰的洗礼之后，显示芯片的市场环境已经非常单纯，基本不可能有第三家厂商能改变两个巨头的市场份额。这是一场只有两名选手的马拉松，考验的是技术和耐力。谁都想跑在对方前面，却未必希望把对方踢出局。因为如果没有了第二名，冠军也就失去了存在的意义。正如何国源所说："一直保持6个月一次的产品换代是不可能的，那样做投入太大，市场也难以消化。所以，更多的是对已有产品的改进，大家现在都形成了一种默契，来维持这样一个现状。"

其实这样做也不无道理，用户已经进入理性购买阶段，他们不会盲目追求3D游戏显示帧数的些许提升，也不会对各种测试软件不知所云的得分产生多少兴趣。毕竟，售价4999元的"抽油烟机"显卡生来就不是为大多数人准备的。

此外，两者似乎并不满足于仅仅厮杀在图形芯片市场上，又将战火烧到了主板芯片组、移动图形芯片，甚至PDA和游戏机上。由于篇幅有限，本文便不加评述，如果给读者造成不便，请加以谅解。不过看看本期的视野，你也许会嗅到一丝新鲜空气。P

CNET.com
2003年11月10日



微软发布的新版本Windows操作系统，究竟是一次彻底的改革呢，还是在延续其多年以来贯彻的"强势企业决定一切软件发展趋势"的政策？谁也看不清楚。

下一代名为"Longhorn"的操作系统，据说会在现有Windows系统的基础上，在图形计算、系统安全、存储容量等方面发生飞跃性的"革命"，这是很多分析家和号称精通微软系统的高手在公开场合的发言。不过，他们谁也没有说出用户享受这场革命所付出的代价：所有的软件都将不得不在一个特别设计的客户端上执行。从上周微软在一个官方场合放出的部分信息来看，这个"肥大"的客户端与其说是需要通过网络与服务器链接才能正常工作的系统，不如说是过去常驻硬盘的个人操作系统Windows的延续。这是个挺矛盾的结论，到底是挂羊头卖狗肉，还是挂狗头卖羊肉？

Gartner市场研究公司的资深分析师Michael Silver如此评论Longhorn，"毫无疑问，它强化了用户对Windows的依赖性，无论是个人的使用习惯还是其他软件厂商应用软件的开发环境，被锁定在Windows上的趋势是越来越强。微软规定其他企业必须在Longhorn下用更具优势的APIs开发新浏览器，结果是什么呢？不是在Longhorn下，浏览器就不能用，在Windows 2000下都不行，你明白他们的意思了么？"

tom's hardware guide
2003年11月7日



很久以来，显卡市场一直是ATI和NVIDIA两家公司之间的马拉松。现在，一位名叫XGI的新选手杀入了战场。

抛开这个新名字不谈，许多老图形技术公司把他们的机密技术"借"给了这家新公司。XGI实际上是矽统公司原来的Xabre显卡分部经过重组后改名而来的，它吸收了Trident的图形芯片技术，而且传说，还有另外几家大型显卡厂商也在这个新名字背后撑腰。其中一家很可能是台湾联华电子公司，这家大型代工工厂去年年底与矽统结成了战略合作伙伴关系。

当然，现在还没有任何官方声明指出究竟谁是幕后运作者，但很明显，XGI有着坚实的经济基础。这也表现出此公司发展这项计划的决心。XGI计划在2005年实现赢利，2007年成为GPU制造商中的领导者。XGI能否实现这些目标还有待观察，毕竟，他面对的是ATI和NVIDIA这两个如狼似虎的对手，何况显卡市场又是他们的老本行。

最后，千万不要忘了Intel，它才是现在图形芯片市场真正的领导者。不管在桌面还是移动市场，得天独厚的优势使它的市场占有率排名第一，这是竞争对手心中永远的痛。

辨别网络李鬼

——通过云网事件谈网络诈骗防护

■本刊记者 生铁

看一些历史读物，常能读到普通百姓反抗侵略者的记载，其中很常见的片段，莫过于人民夺取了武器但却不会使用。这个例子可能并不贴切，我想表达的是，有时得到一样东西并不等于就真正拥有它，你还需要懂得去利用它。随着网络越来越深地渗入我们私生活的细节中之后，如何保护自己的利益不受侵害，不仅仅是"警察叔叔"的事。我们不是常说要"利用法律做武器"嘛？"利用知识做武器"在这个时代也尤为重要。

一

随着网络的发展，"网络欺诈"或说"网络诈骗"行为已经不是一个新鲜的名词了。记者在前不久的采访中就遇到了这样一件和读者密切相关的事件。

玩网络游戏的朋友们可能都知道云网（www.cncard.com）这个专门经营游戏点卡和电话卡的商务网站吧。在今年10月21日，该网站突然接到了其客户的举报电话，称其在某网络游戏论坛中发现了一个广告贴，其中提到"云网目前低价出售热门网络游戏白金增值卡"的情况。声称其金卡可以永久不掉点数。而帖子所给出的链接又是什么呢？http://www.kncard.com。C、K仅一字之差。而其网站提供的地址和电话也全是假的。

那么这家神秘的kncard网站目的何在呢？



云网首页。



打开kncard网站，发现页面与云网完全一样，像这样模仿和抄袭他人网站的工作，一天就可以完成了。

点击某款白金游戏点卡的"购买"键，会进入一个"填写订单"的页面，填好姓名、地址、电话、身份证号码和订购数之后，点击提交订单，进入到"确认订单"页面。然而在这里，你反而需要重新填写一遍姓名、地址等重复的内容，而接下来在"付款方式"一栏里，你却需要填入你在中国工商银行或招商银行的信用卡号和密码！

你相信这家网站的信用么？



一个弹出式页面，弹出的页面需要你再次输入自己的信用卡号和密码，而点击"帮助"你可连到工行的主页上去。

当你填写好自己的信用卡号和密码后，进入下一步骤时，却会提示网络连接错误（但是你输入的信用卡密码却很可能已经被人备份在数据库中）——事实其实很清楚了，这是一起模仿云网页面、冒用云网名义、通过网络诈骗信用卡号的行为。

中国法律咨询网首页就明确指出："为对付网络诈骗，在线购物不可暴露信用卡号。"

二

云网于10月21日当天就向北京市公安局网络监察处报案。该处认为，这一事件属于金融诈骗，性质上不属于该处管辖的网络安全的范畴，但由于云网公司所在的当地派出所没有接触过此类案件，最后云网还是请求网监处协助调查此事。云网同时还采取了其他一些措施，如与工行和商行通报情况，删除kncard在知名网站社区上所发的帖子，并调查到该网站是注册在万网，服务器托管在网易。到截稿时止，此事件仍在调查中。

而回过头，让我们来看一下云网的业务模式：

云网目前只销售一类产品——数字卡。而数字卡的意义在于，商品最重要的是上面的数字信息，和实物没有关系，比如IP卡、上网卡，只需要知道卡号/密码就可以使用，而不在乎实物卡是怎样的。数字卡的这一特点决定了在线销售这类产品可以解决电子商务中最重要的物流问题，并大大缩短客户的购买时间。

云网购买流程：用户登录云网→选择想要的产品→填写

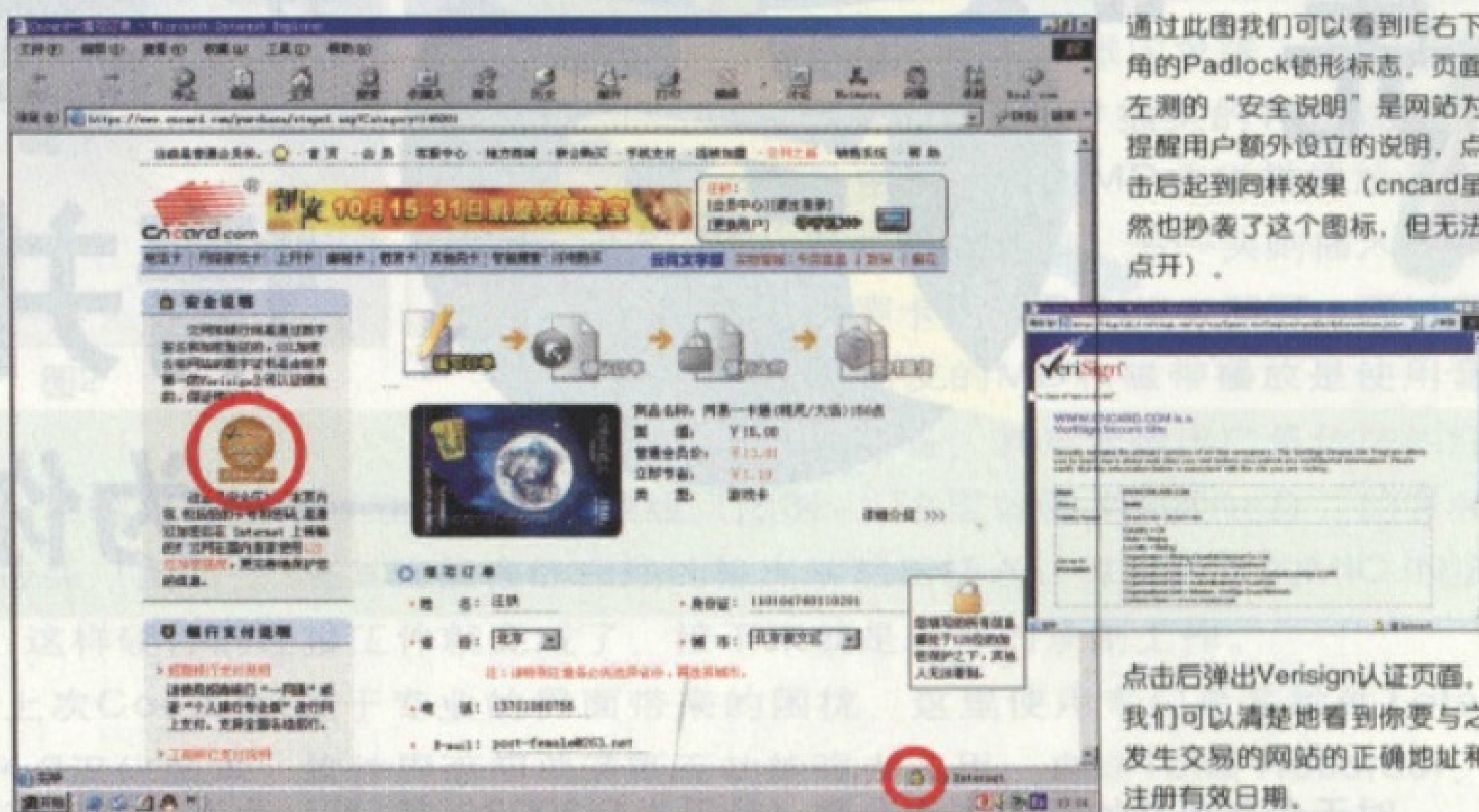
订单信息（购买者名称，联系方式等），选择支付银行→订单确认，所有客户填写信息再显示一遍，等待用户确认→订单提交，云网将客户支付信息提交到相应的银行网上支付接口→客户在银行进行支付→支付成功后返回银行，云网获得银行支付成功的信息，将购买的卡号/密码，使用方法显示在屏幕上，并发送到客户信箱里→购买完成，用户可立即使用购买的产品。

这里需要指出几点：

1.云网和银行之间的数据交换由银行提供保证，通过银行私钥和一系列技术手段。2.银行支付时候的安全由银行进行保证。3.云网永远不能获得用户的帐户信息，只从相应的银行获取是否支付成功的信息。4.云网用户所有填写资料都经128位数字证书（Verisign提供）进行加密在网上传输。

关于最后一点，我们需要额外作一说明，通常我们登录商业网站进行注册时，IE浏览器的右下角会出现一个Padlock锁形标志——这是网络安全数字认证的标志。双击点开，会有专业的网络安全证书提供商对于该网站唯一域名的数字证书加密信息（其数字位数越高就越安全，目前最高是128位）。例如目前国际上最通用的Verisign数字证书，它的加密表示了你所浏览的网站是值得信赖的公司或团体设立的正牌网站，并且该网站具有保密机制（SSL），可以保护您传输的个人资料，如信用卡号、帐号、密码等内容。

成熟的商业网站还会把这种认证图标在网页醒目的位置上标出，你不去点那个小锁标志，也可以通过点击这一图标来了解该网站确切的网址与IE地址栏里显示的地址是否相符。

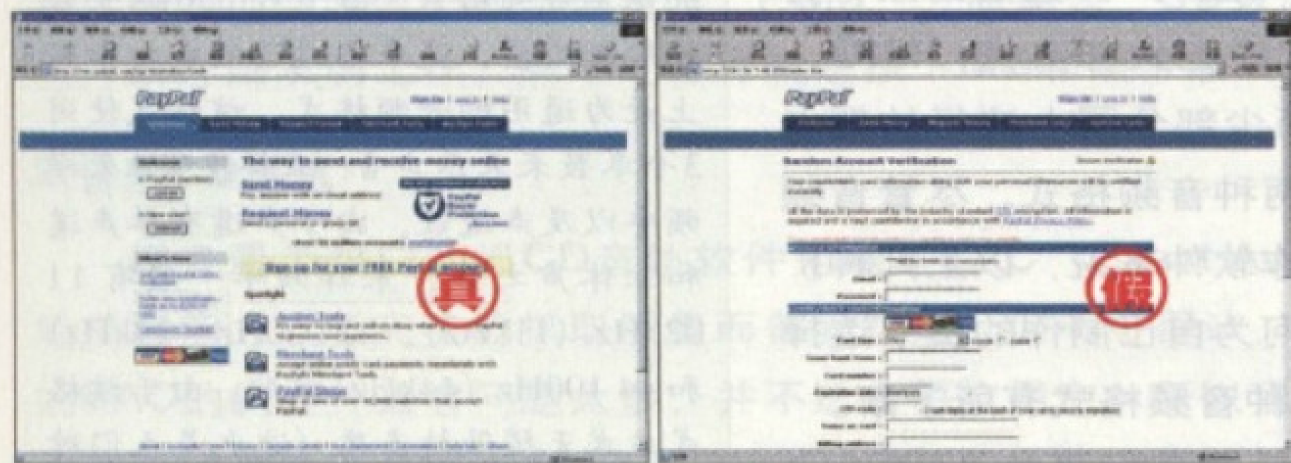


通过此图我们可以看到IE右下角的Padlock锁形标志，页面左测的“安全说明”是网站为提醒用户额外设立的说明，点击后起到同样效果（cncard虽然也抄袭了这个图标，但无法点开）。

点击后弹出Verisign认证页面，我们可以清楚地看到你要与之发生交易的网站的正确地址和注册有效日期。

三

云网的媒体经理邹先生告诉记者：从云网的数据可以看出，电子商务今年增长非常迅速，相信今后类似的事件还可能出现。这种现象在国外更为普遍，因为在我国，只有卡号和密码无法提现金（但可上网购物），必须有实物卡才行。而在国外不是这样，国外的信用卡使用相当普及，因为国外的电子商务更为发达，使用网上支付的地方更多。而在我国，各个银行都为安全做了特殊处理，比如说招行的大众版就只能用一网通（网上支付专用帐号）支付，而这个帐号被盗的话并不会影响一卡通里面的金额，也无法被提现金（但可上网购物）。也就是说即使帐号被盗，损失也不会太大，而且如果发现及时，完全可以追回损失。国外的信用卡使用相当普及，同时相应的保护也少得多，所以说持外卡支付目前还不能说足够安全。同时也就更缺少保护。邹先生同时为我举了一个国外商务网站被“克隆”的例子。



真假PAYPAL。PayPal是ebay的一个支付网关，假冒站点利用非常近似的域名，和完全类似的paypal页面进行诈骗。

目前美国联邦贸易委员会已经把信用卡偷窃排在了消费者诈骗投诉的首位。国外的银行等机构也在寻找各种应对措施来解决这一问题。例如美国花旗银行6月18日推出一种具有新的安全功能的技术，信用卡号码将不再通过互联网传送。每次在线购物时，都会产生随机的号码代替信用卡的号码。用户提供用户名和密码，零售商可以像处理任何信用卡号码一样处理这种替代的号码，所以不会延迟购物时间。替代的号码每次购物之后便失效，不能再使用了。

四

随着一些网站经营的成功，不仅其本应受到保护的创意和内容结构可以被他人轻易抄袭，其安全威胁也随网站的名气而成正比地上升。在这篇文章里，我们并不只是要为云网澄清事实，而一个最重要的目的，是要让读者朋友们了解，在网络上要加强防范意识，具备随时了解网站地址唯一性和是否加密的意识。用户普遍缺乏安全意识和安全常识，正是目前通过互联网为媒介而发生的诈骗行为的主要原因之一。电话号码、身份证号码、信用卡号码等信息都是重要的个人信息，均需要加密传输，而国内的许多不正规的网站并没有做到这一点。而即使网站设立了安全验证措施，也往往被用户忽略。正是这种忽略，也许会在某一天给我们造成无法挽回的损失。

另一方面，通过这一事件，我们也感受到，目前网站注册在监管层面上还很不完善——kncard居然能够注册到.cn域名，这也是造成诈骗网站频繁出现的一个不可推诿的原因。

到文章截稿时止，kncard网站依然存在，尚未有用户因“云网事件”而报告自己的信用卡使用出现问题——或许他们信用卡里的现金少了他们自己也还没有发现。但隐患一直存在。正像云网的邹先生急于通过本刊对读者所说的：“网络不是美好的天堂，随着产业的发展，肯定会有人跳出来做违法的事情，首先不要过于轻信天上会掉馅饼，其次是一定要认准品牌，因为在网上复制一个东西很容易，但是品牌和信誉却是长期经营的结果。”

编者注：如果把此文当作今年年初一篇贺卡文章的“补丁”，这个补丁也着实有点大:)。我们自然希望文章能为大家制作电子贺卡提供良好的辅助作用，但实际上这篇文章已经提供了音频相关问题的全面解决方案，如今这个方案送到你手上，我在揣测你会如何使用呢？

先“声”夺人 情并茂

——为你的贺卡添声加彩

■广东 GZ

对于今年年初的贺卡制作专题（参见本刊2003年第1期）也许大家还有些印象，相信在新年来临之际朋友们又会开始同样的工作。不过在那篇专题之后，不少读者的抱怨让笔者始料未及。诸如：“我究竟该怎么将录音卡带导入计算机啊？”又或者：“我从网上下了一段音乐文件，可是怎么用不了？”这类问题占据了多数。相对于计算机中图像的认识来说，显然大多数普通用户对于计算机中音频还不够了解，对于一些基础操作希望有清晰的描绘，然而在贺卡专题内却恰恰是一笔带过。结果这给多媒体贺卡的制作带来了相当的困扰，所以趁着新的一年来临之际，我们以这个音频补完篇来弥补年初的遗憾。



贺卡常用音频格式

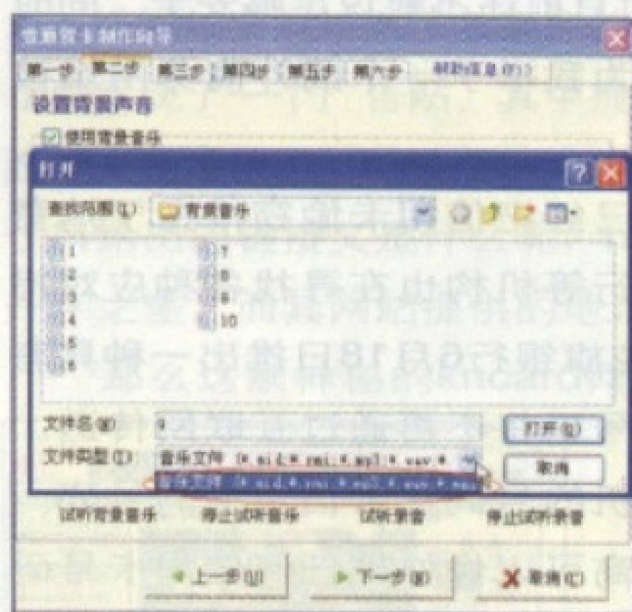


图1

制作一张多媒体贺卡经常会用到那些音频格式？最为流行的“金锋贺卡制作”软件支持“MID、RMI、WAV、MP3、MPG”5种扩展名的音频（图1），其他诸如“音乐贺卡厂”、“贺卡专家”等软件也大都支持“MID、WAV”这两种扩展名的音频。而少部分网上流行的贺卡的制作则使用了“WMA、RA”两种音频格式。尽管音频格式繁多，但对于大多数贺卡制作软件来说，以上几种扩展名的音频格式是最常见的。如何为自己制作的贺卡选择最合适的音频格式？这必须对几种音频格式有所了解。

总的来说，虽然只有7种格式，但实际可分为4类。一是无损音频格式WAV，这是原始音源的最佳格式；二是MP3类（包括MPG）压缩音频格式，它是最流行且适合于日常聆听的音频格式之一；三是流媒体音频格式RA与WMA，后者在Windows系统中的通用性最值得称赞，同时也给用户提供了文件大小和音质之间权衡的多种选择；四是音频序列格式MIDI，这种格式兼容性好且文件小，但只适合乐器音乐的表现。WAV显然不适合作为任何一种贺卡的最终音频格式，文件体积实在是太大，但由于可以无损地保存任何声音，所以作为一种音频格式转换的中间格式再合适不过了。MP3和WMA是合适的最终音频格式，它们都可以在比较小的文件体积下保持一定的质量，从而达到非常好的效果，且兼容性是毫无问题的。对于质量要求不高的朋友来说，MID文件适合作为背景音乐，而RA文件则用于保存人的声音，它们可大幅降低贺卡成品的文件体积，非常适合网络即时传输或E-mail。如果想了解这4类音频格式的更多信息，或者你已决定使用其中的某一种，请参见相关插文。

无损的通用音频格式——WAV

WAV是微软Windows本身提供的基本音频格式，由于Windows平台的统治力量，这个格式已经成为事实上最为通用的音频格式。该格式使用3个参数来表示声音：采样位数、采样频率以及声道数。由于声道有单声道和立体声之分，采样频率一般有11 025Hz（11kHz）、22 050Hz（22kHz）和44 100Hz（44kHz）3种。由于该格式力求无损保持音质（这也是人们对其倍加青睐的原因），因此即使是使用最低参数的采样频率、采样位数和声道，最后产生的音频文件体积都是可观的。

实际上WAV格式的设计是非常灵活和复杂的。该格式的设计特点是本身格式与媒体数据无关，也就是说只要软件支持，你甚至可以在WAV格式里面存放图像。只要安装相应的解码器和支持软件，WAV文件中也是可以存放压缩音频格式的，如ADPCM、GSM、MP3等。目前所有的音频播放软件和编辑软件都支持WAV格式，并将该格式作为默认文件保存格式之一。所以WAV文件应该是原始音源和最终音频格式的最佳中间格式，通过它可将原始音源无损保存起来，以供转换处理成最终音频格式时保持最原始的声音质量。



获取外部音源

通常我们所拥有的传统外部音源不外乎这几种：迷你光盘MD、音乐CD、音乐磁带以及麦克风。对于MD、磁带和麦克风，我们必须使用硬件连接的方式来录制音频。而由于

压缩的通用音频格式——MP3

MP3（MPEG Audio Layer-3）是MPEG音频文件中最为出名的，它利用了人耳的特性，削减音乐中人耳听不到的成分，同时尝试尽可能地维持原来的声音质量（主要是牺牲声音文件中12kHz到16kHz高音频这部分的质量，同时基本保持低音频部分不失真）。几乎所有的音频播放软件都支持MP3，其一度成为事实上聆听计算机数字音乐的标准格式，更产生了Winamp这种几乎是MP3代名词的经典软件。随着技术的发展，许多新一代的编码技术都已经能在相同的文件大小下提供比MP3优越得多的音质，加上无法解决的版权问题，MP3已渐现颓势，只不过由于成熟的软硬件支持环境，它依然是世界上最流行的音频压缩技术。

衡量MP3文件的压缩比例通常使用比特率（bps：bit per second，每秒用的二进制比特）来表示。通常比特率越高，压缩文件就越大，但音乐中获得保留的成分就越多而音质越好。也就是说可以用64kbps或更低的采样频率节省空间，也可以用320kbps的标准达到极高的音质。由于比特率与文件大小音质的关系，后来又出现了VBR（Variant Bitrate，可变比特率）方式编码的MP3，这种编码方式的特点是可以根据编码的内容动态地选择合适的比特率，因此编码的结果是在保证了音质的同时又兼顾文件的大小。由于可以相对灵活地调整音质和文件体积之间的平衡，所以MP3音频格式是用于日常聆听的最合理音频格式之一。

计算机上一般都拥有光驱，所以可对音乐CD使用软件抓轨方式获得相应音频。我们的目标就是将一切外部声源以WAV文件的格式输入到计算机。

1.硬件连接录制



图2

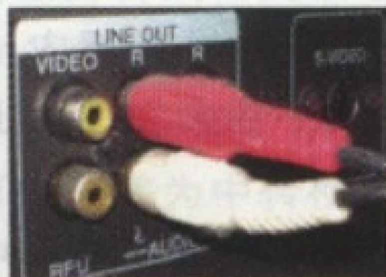


图3

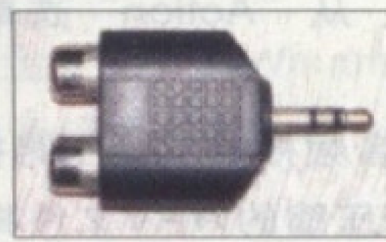


图4

麦克风的连接对于任何人都应该没有困难，只需直接将它的3.5寸插头插入计算机声卡的MIC IN接口（图2）。而MD和磁带的随身播放器则需要一根内录线，这是一根两头都是3.5寸插头的传输线，将其中一头插入MD或磁带播放器的耳机输出接口，另一头则插入计算机声卡的MIC IN接口即可。不过有些朋友的MD和磁带播放是使用音响设备，其声音输出口是传统的红白莲花接口，而输出线是两根红白复合音频线（图3）。这里就需要一个一分二的音频小转大的转接头（图4）。将其连接在红白线的输出端然后插入计算机声卡的MIC IN接口（图5）。这样硬件的连接工作就完成了，接下来就是软件的录制工作。

考虑到上次CoolEdit过于专业的界面带来的困扰，这里使用专门录音软件Total Recorder v4.3汉化版本，软件界面简单清晰而功能强大实用。启动Total Recorder，



图5

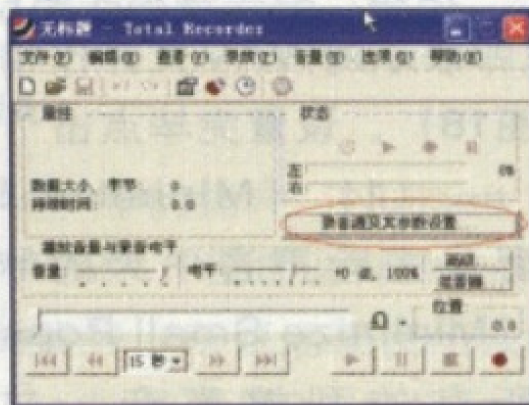


图6

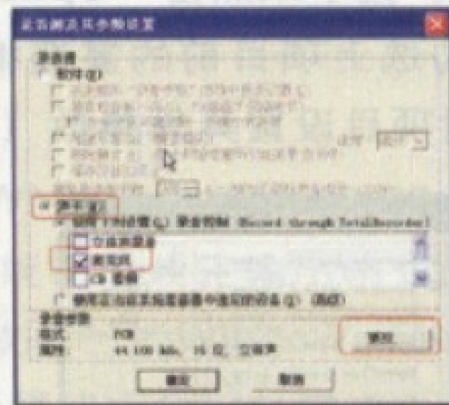


图7



图8

点击主界面中的“录音源及参数设置按钮”（图6）。在跳出的设置面板中选择录音源为“声卡”，如果是麦克风的录音则在下面录音控制项中勾选“麦克风”，而MD和磁带当然是勾选“线路输入”，然后点击录音参数框中的更改按钮（图7）。在声音格式选择面板中选择格式为“PCM”，质量为“CD音质”（图8）。设定完毕后回到软件主界面，点击红色的录音按钮软件就开始录制工作。剩下的工作就是按下MD和磁带播放器的播放按钮，或者开始使用麦克风。

2.音乐CD抓轨

现在最为热门的抓CD音轨软件无疑是EAC（Exact Audio Copy），它以超强的抓取能力以及完美的抓取质量而备受推崇。但不可否认，至今尚未推出正式版本的EAC的软硬件兼容问题太多，并不适合每位用户。所以我们使用Windows下真正元老级的抓轨工具WinDAC32，WinDAC32的抓轨速度极快，而捕捉质量也不差，大部分人绝对分辨不出WinDAC32捕捉的信号与EAC有什么不同，即使使用频谱分析也一样。现在的抓轨软件多如牛毛，但质量上无出此二者。

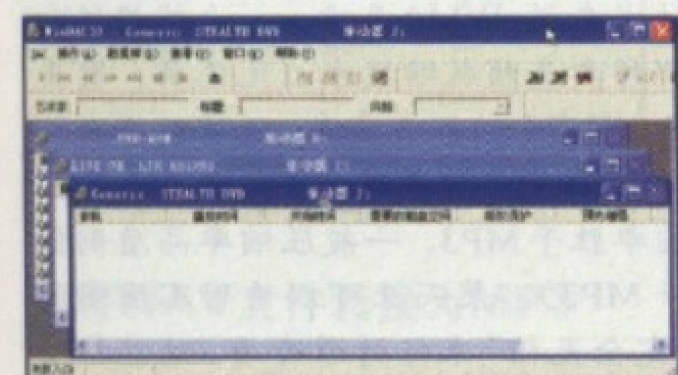


图9

启动WinDAC32，软件会自动检测出计算机中所有的光驱（图9）。首先要进行必要的设置。选择菜单“DAC”→“Configure drive（配置驱动器）”，在弹出的设置窗口中可设置与光驱有关的一些参数。通常系统给出的缺省设置能够满足工作需求。不过如果追求更好的工作效果，可尝试将常规面板中光驱的速度调低单速使用（图10），并在高级设置中设定光驱在读取每一条音轨前，“旋转5秒”（图11），在复制面板中

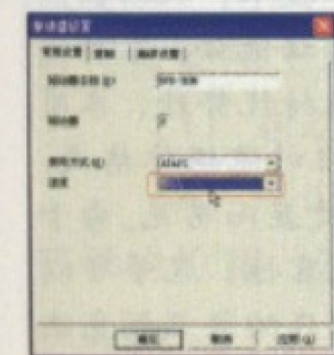


图10

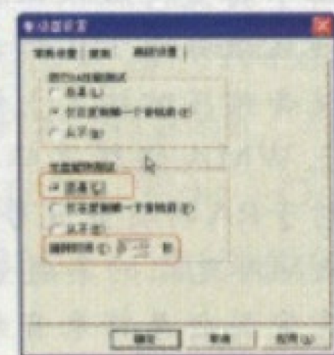


图11

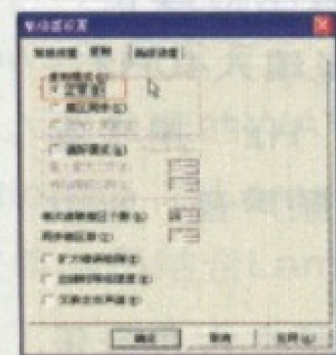


图12

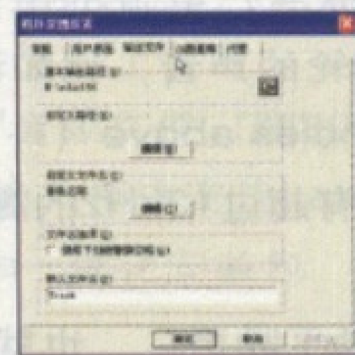


图13

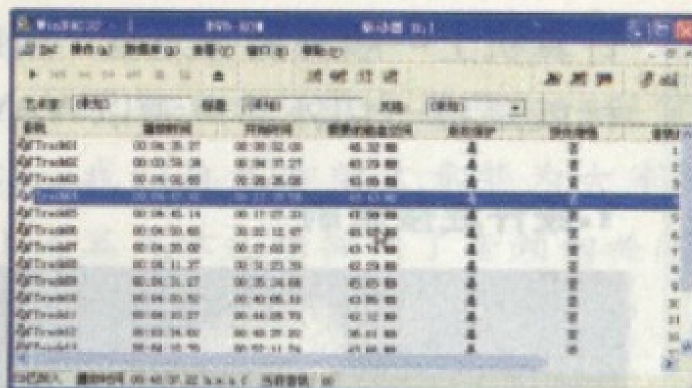
音频序列文件——MIDI

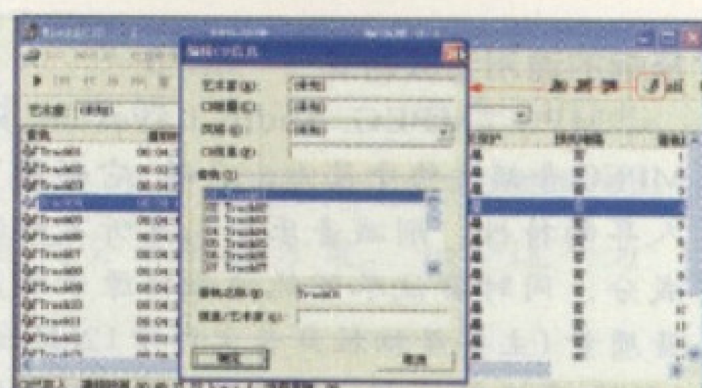
严格地说，MID和RMI并不是音频格式，它们都是MIDI文件，即音频序列文件。MIDI是Musical Instrument Digital Interface（乐器数字接口）的缩写，是由世界上主要电子乐器制造厂商建立起来的一个通信标准，以规定计算机音乐程序、电子合成器和其他电子设备之间交换信息与控制信号的方法。所以MIDI文件记录的不是乐曲本身，而是一些记录乐曲演奏的指令。它采用数字方式对乐器所演奏出来的声音进行记录（每个音符及其演奏方法被记录为一个数字），然后播放时声卡再将这些记录合成还原为音乐。MIDI有两个标准版本以及多个第三方衍生版本，所以也具有多种扩展名的文件，MID是标准规范的通行MIDI文件，而RMI文件则是Microsoft公司的MIDI文件格式，它可包括图片标记和文本。由于MIDI文件的特殊性，注定其会一直存在并获得不错的支持。

从MIDI文件的格式可以清楚地看出，其优势是文件的体积，因为只是记录一些数字，所以最终文件非常小，通常只有十几kB甚至是几kB。而缺点也非常明显，其最后合成得到的乐器声音始终比不上真实的乐器声。其次是它只是记录乐器的声音，对人声表达几乎无能为力。

默认采用“正常”拷贝方式（图12）。这些设置都能有效地提高抓取质量。至于其他常规设置选项如文件输出目录等，大家按需设定即可（图13）。然后就开始抓取工作。

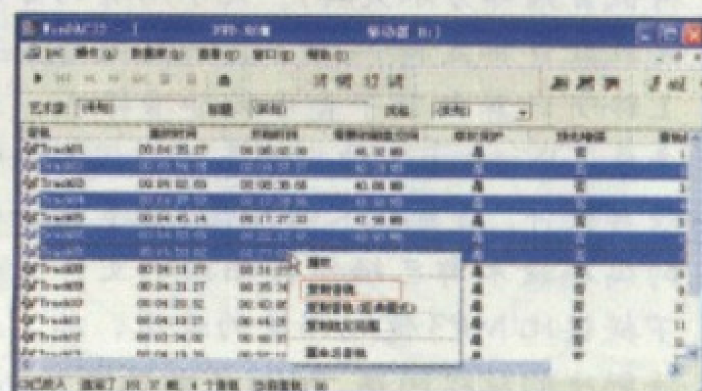
（1）运行WinDAC32，把CD光盘放进光驱内，WinDAC32会列出一个音轨的列表，其中包含文件大小和播放时间（图14）；


图14


图15

（2）单击“CD Information”按钮。在弹出窗口中填写歌手（演奏者）的姓名和CD专辑名字等信息，这可以方便管理（图15）；

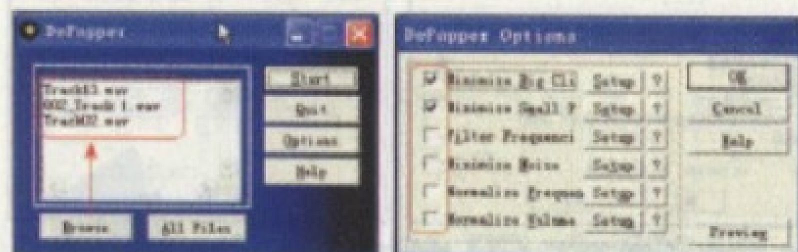
（3）将你喜欢的音轨全部选上，从“Action”选单中选择“Copy Track（s）”（图16）；

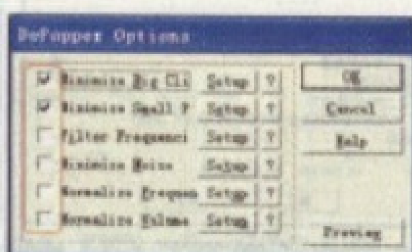

图16

（4）弹出窗口告知将要抓取的音频格式及输出路径，默认即无损的WAV格式，“确定”即可开始抓取，抓取完毕后未经压缩的WAV文件将保存到已设置好的目录中。

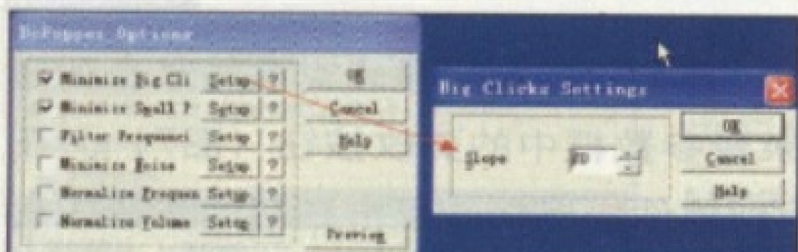
音频文件去噪处理

由于设备、环境的局限以及外部音源本身的缺陷，我们得到的音频文件必然是有缺憾的，其中最大的问题就是噪声影响。下面我们使用一款专门的除噪软件DePopper Version 2，软件设置异常简单，实际处理效果却不错。启动它后点击“Browse”按钮载入要处理的WAV文件（图17）。接下来点击“Option”按钮，这里就是主要的参数设置面板了，只有非常简单的6项，勾选上项目前的复选框即表示对WAV文件作相应的处理，点击旁边的“Setup”按钮可对项目设置具体参数（图18）。设置完毕点击“Start”按钮即可处理。

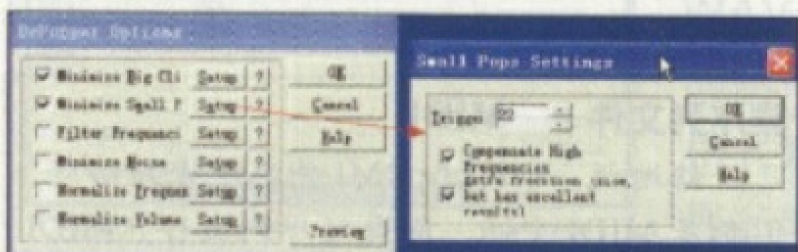

图17

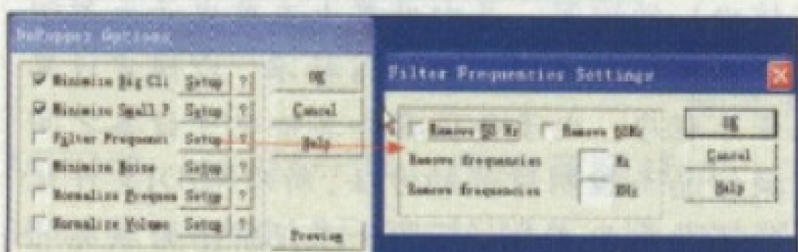

图18

（1）“Minimize Big Clicks”项目的意思是去除声音中大的咔哒声，只有当你使用“Minimize Small Pops”处理后确定不能消除所有的刮擦声音，才合适使用它。点击“Setup”按钮设置“Slope Trigger”参数（图19），这个参数设定探测声音中孤立的过大的声波振幅变化的敏感度，过小的值会造成错误探测，而过大的值又会漏过一些咔哒声。通常来说其默认值70是比较合适普遍情况的，由于这个处理容易造成失真，所以要小心使用。


图19

（2）“Minimize Small Pops”项目是去除声音中小的咔哒声和噗噗声。这个处理过程较慢，但可以很好地去除声音中的“fry noise”（油炸声）而几乎不影响声音原来的质量。点击“Setup”按钮设置参数（图20），“Trigger”用于设定探测的敏感度，过低会拉平声音而失真，过大同样会遗漏一些咔哒声。“Compensate High Frequencies”是声音高频补偿，因为声音的高音增强提升部分容易被误当作是“fry noise”，所以这个功能在除噪后会对声音的高频部分作主动补偿，其默认就是打开的。“Extra Precision”的功能可提供更精密的处理，但处理过程非常缓慢，而且其最后效果也未必和处理时间成正比。


图20


图21

（3）“Filter Frequencies”即过滤掉声音中指定的频率噪声。这个设定对于老式磁带和唱片非常有效。点击“Setup”按钮设置参数（图21），“Remove 50 Hz”和“Remove 60 Hz”可消除50赫兹（欧洲标准）和60赫兹（美国标准）电流的电磁感应噪声；“Remove frequencies below（…）Hz”用于去除皮带滑轮的声音，比如说填入40Hz，那么40Hz以下的所有频率都会被去除。“Remove frequencies above（…）Hz”用于去除磁带和唱片的摩擦吱吱声，通常这两种记录媒体都不可能有超过13kHz的高频声音，所以在这里可填入13来去除掉超过这个上限的所有高频。

（4）“Minimize Noise”用于去除noise floor（固有电平噪声），也就是在古典音乐中很轻声演奏部分时所听到的咝咝声。读者可根据上文进行类似设置或不勾选。

新贵流媒体音频格式——RA与WMA

网络流媒体的概念是RealNetworks公司发明的。其最初的想法是可在非常低的带宽下（低达28.8kbps）提供足够好的音质，让用户能在线聆听，Real Media格式一度成为网络流媒体的代名词，而RA、RMA则是其中的音频压缩格式。由于Real Media是从极差的网络环境下发展过来的，所以音质表现一直都不怎样，然而RealNetworks公司一再忽略随着网络速度的提升和宽带网普及，用户对质量的要求在不断提高的事实，Real Midia的音质始终没有大的提高。直到微软的WMA横空出世，RealNetworks才醒悟过来，联合SONY公司用其ATRAC技术推出高比特率的高保真压缩，但为时已晚，其前景堪忧。

当觉察到网络流媒体背后的巨大产业价值后，微软迅速推出了自己的Windows Media流格式来抢占市场，WMA（Windows Media Audio）则是其音频格式。由于其使用自有的格式和封闭技术，这样就成功地规避了垄断问题。并且其顺势利用Windows是事实垄断平台的优势打击其他压缩格式，甚至WinXP系统中，将Windows Media Player原来提供的MP3压缩功能也都去掉了。相对于传统音频压缩技术来说，WMA是唯一一个能提供全部种类音频压缩技术（无失真、有失真、语音）的解决方案，既可获得类似于MP3的音质表现（严格来说是高压缩率胜于MP3，一般压缩率品质则低于MP3），然而又可以使用不压缩的“完全无损”来保持原音质，这显然给予用户最大的自由度。更为重要的是由于其支持版权保护技术，从而在产业压缩标准上已经占据优势。在对传统音频压缩格式上保持优势外，本质上WMA仍然是标准的流媒体格式，对于RA的质量优势更显而易见。由于WMA无比的集成兼容性，几乎可以肯定其会是将来音频压缩格式的主流之一。



音频格式的转换

由于我们导入的外部声源都采用WAV格式，而应用在贺卡制作的最终音频格式应该是RA、MID、MP3以及WMA，所以只需要将WAV文件对应转换为这4种格式，即可基本满足各类贺卡制作的需要。这类的转换软件相当多，鉴于这实际上是个有损压缩制作过程，我们选择软件的标准就是简单易用而又保持最大的制作自由度。当然，除了我们自己导入的音频文件外，在Internet上还可以获得大量各种格式的音频文件，这些文件同样也可以先转为中转格式WAV，然后再转为以上4种格式，这是个纯粹无损的转换过程，所以不用刻意选择软件，只要方便即可。

1.将各类格式转换为WAV

将其他格式音频转换为WAV文件很简单，只需使用几乎每个人硬盘里都有的Winamp就可以了。只要是Winamp能播放的音频格式，就可以通过它的插件输出为WAV文件，而Winamp支持的音频格式多达数十种，基本包括了网络上流行的音频格式。以下以Winamp 2.9中文版为例说明。

在Winamp中关闭正在播放的歌曲之后，利用组合键“Ctrl+P”打开“Winamp参数设置”窗口。在窗口列表中选择“插件/输出”，这时会在“输出插件”列表窗口中显示所有插件（图22）。双击选定“Nullsoft 磁盘记录插件 v2.0（x86）[OUT_DISK.DLL]”，然后在“配置”面板上进行设置（图23）。一般使用默认参数，只需指定“输出目录”以及“输出文件模式”为WAV即可。保存设置后回到Winamp主窗口，选择一个需要转换的音频格式文件（当然是Winamp能够播放的），然后点击播放按钮即可开始格式转换。转换过程是无声的，速度也很快，需要特别注意，在播放时不要选择重复播放，不然就会不停地进行转换。格式转换工作完成后，记住要将输出插件调整回“Nullsoft 波形输出插件 v.23 [OUT_WAVE.DLL]”。

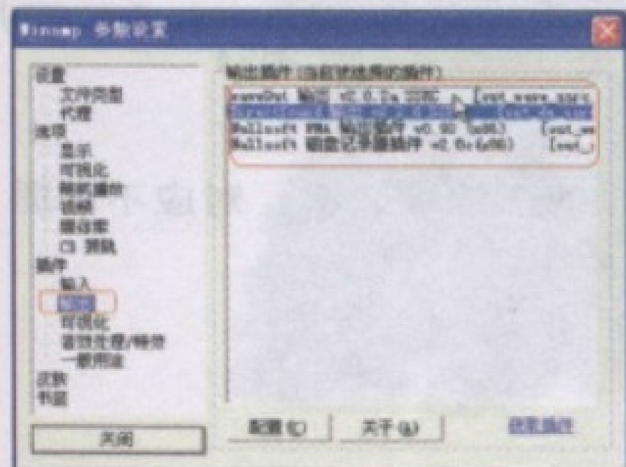


图22

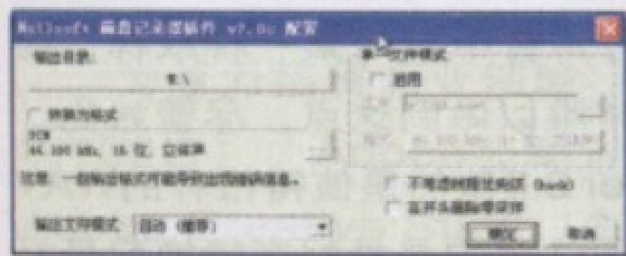


图23

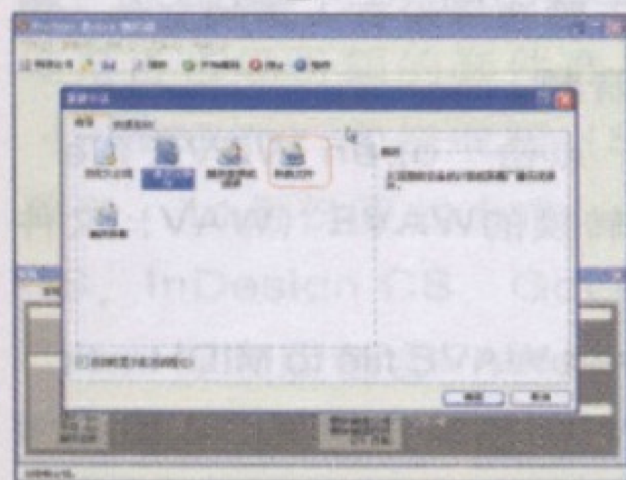


图24

2.将WAV文件转换为WMA

我们当然可以使用Winamp的插件“Nullsoft WMA输出插件 v0.90（x86）[OUT_WM.DLL]”将WAV文件转换为WMA，但是这样转换只能简单设定输出格式的一些参数，完全失去了WMA制作自由度上的优势，所以这里使用微软自己的Windows Media编码器9。

（1）启动Windows Media编码器9，选择向导模式中的“转换文件”点击“确定”（图24）。

（2）选择转换的源文件和设定输出的文件目录，点击进入下一步（图25）。

（3）7项内容分发方式实际上就对应了不同的预设编码设置方案，选择与自己需求最近似的进入下一步（图26）。

（4）选择合适的编码速率和方式进入下一步（图27），其中VBR是动态码率方式，而CBR是固定码率方式。

（5）输入要转换文件的信息（图28），进入下一步，确认无误后点击“完成”开始转换。

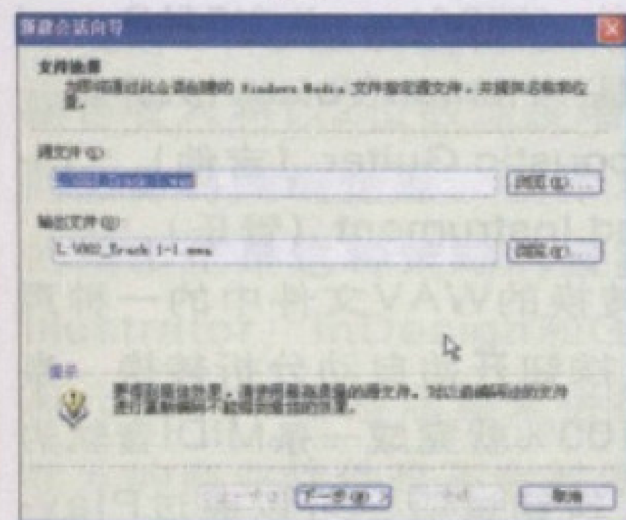


图25

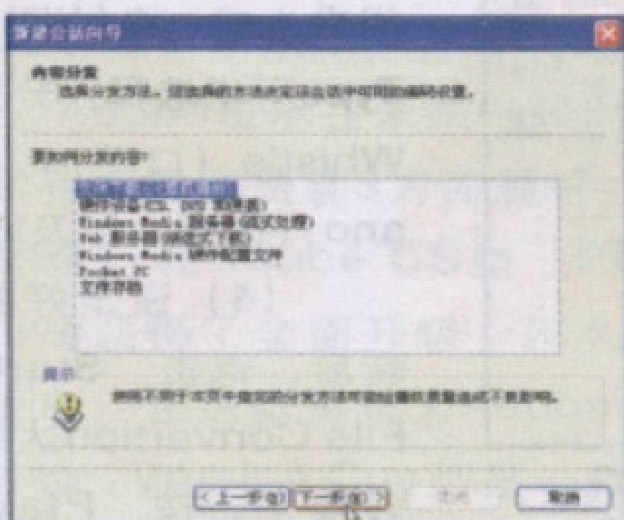


图26

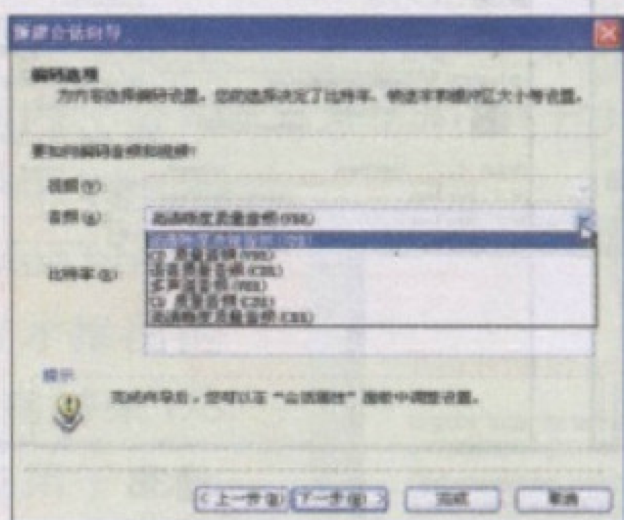


图27

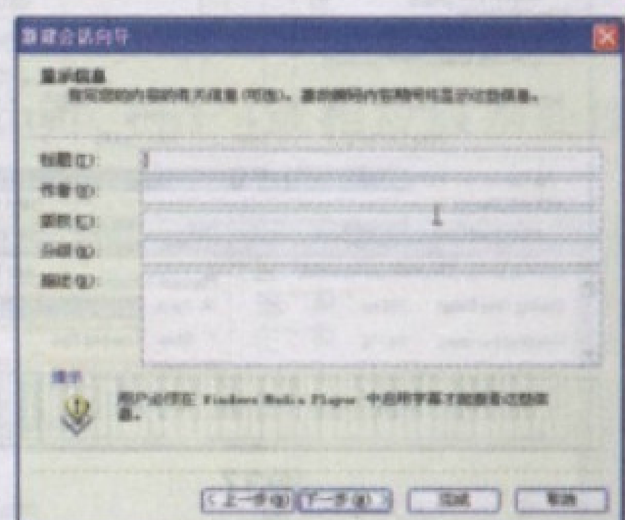


图28

3.将WAV文件转换为MP3

Lame是公认的MP3编码王者，由于这是个命令行软件，使用上多有不便，所以还要配合安装RazorLame这个Lame外壳程序1.1.5版，这样在使用上就和普通的Windows程序没有太大区别了。

（1）启动RazorLame，导入要处理的WAV音频文件（图29）。

（2）点击菜单“Edit→Options”，在Lame输入框中定位Lame编码器的位置（图30），如果你安装的是结合Lame一体化安装包，可跳过此步。

（3）点击菜单“Edit→Lame Options”，这个配置面板有多个参

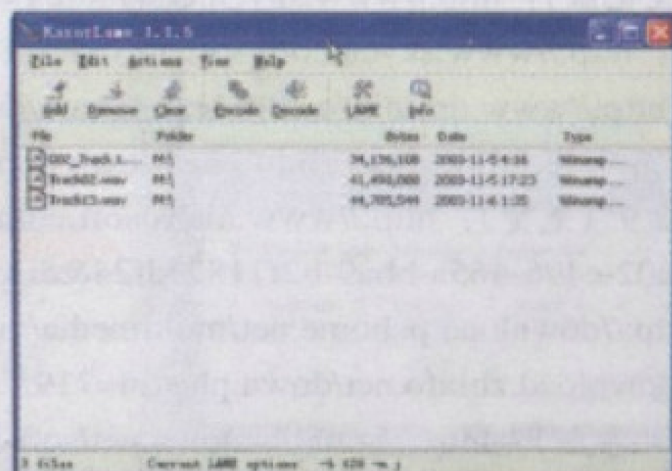


图29



图30

数设置面板（图31），包括General（一般）、Advanced（高级）、VBR（动态码率）、Expert（专家）以及Audio Processing（音频处理）。可对编码压缩方式作详尽的设定。我们这里只在General中设置好编码率、声道模式及输出路径，而更多的进阶设置留给大家自己研究。

（4）设定完毕回到主界面，按工具栏上的“Encode”按钮即开始编码压缩工作（图32）。



图31

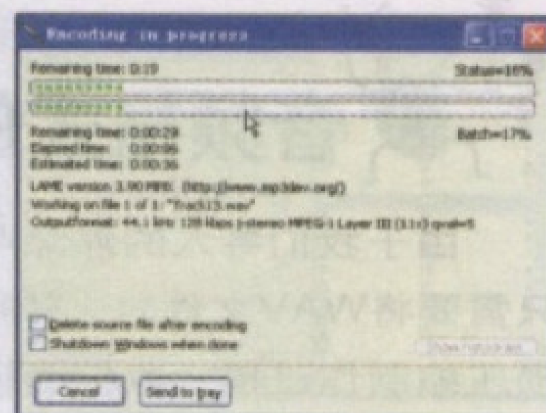


图32

4.将WAV文件转换为RA

虽然关于Real制作的第三方软件不多，但只是简单的WAV转换我们也没有必要动用Helix Producer Plus这样的大家伙，Easy Real Converter v1.25同样是不错的选择。

（1）启动Easy Real Converter，点击工具栏的“Add按钮”导入要转换的WAV文件（图33）。

（2）点击工具栏上“Option”按钮，将设置窗口切换到“Encode Real Media”面板（图34），这里通常选择Single-Rate。Audio format设置为“stereo music”，Video Quality设置为“NO video”。这些参数都会影响最后压缩质量。Clip information框中都用于记录文件的相应信息。而Target Audience框中的8个回放速率同样是预设的压缩编码率，对应不同质量和文件体积，根据需求选择即可。设定完毕后点击“确定”回到主界面。

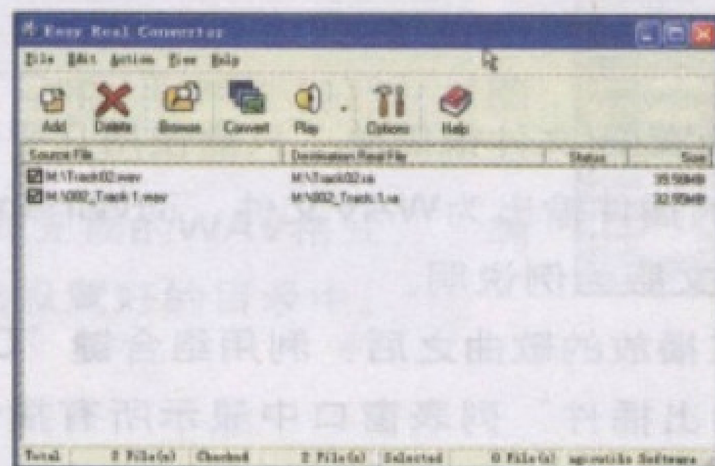


图33

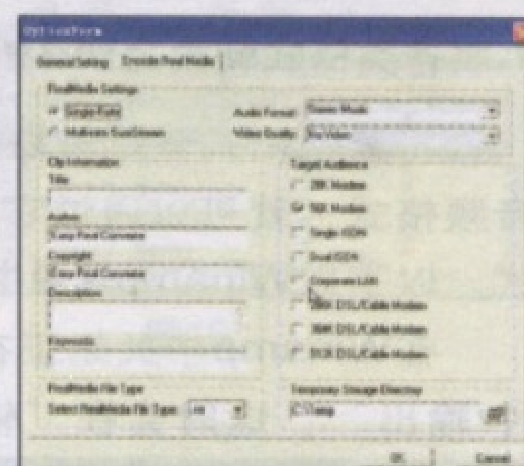


图34

（3）点击工具栏上的“Convert”按钮，即可开始压缩转换工作。

5.将WAV文件转换为MIDI

将WAV文件转换为MIDI文件其实是最难的。因为MIDI文件只是记录了诸多乐器的演奏过程，而我们手上的音乐文件通常是人声和乐器的混合。其次对于专业的MIDI软件例如CAKEWALK来说，可在众多乐器的混合声音中只对某一种取样，而一般的转换软件则非常难以做到这点。尽管如此，AKoff Music Composer 2.0依然是值得推荐的WAV转MIDI软件。我们需要注意的是最好在转换前最好作人声消除处理或者干脆选择没有人声的文件，以及选择主乐器明显的音频。

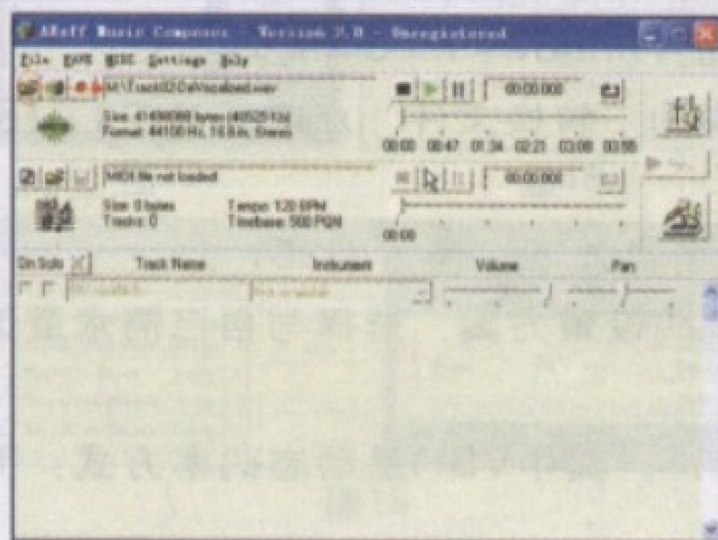


图35

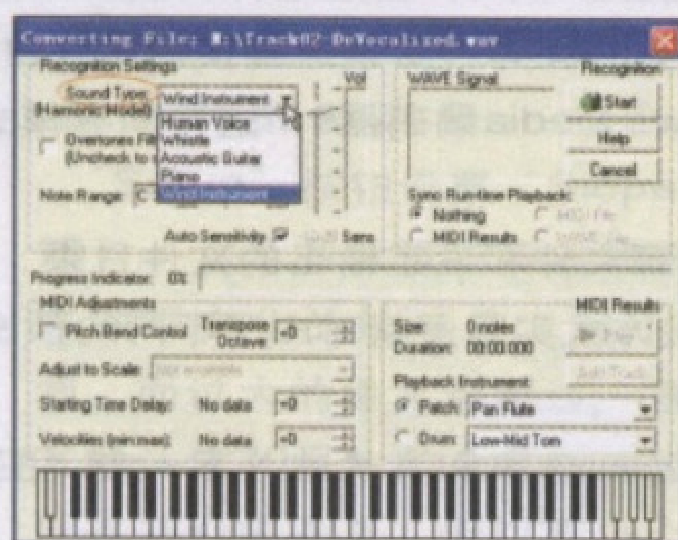


图36

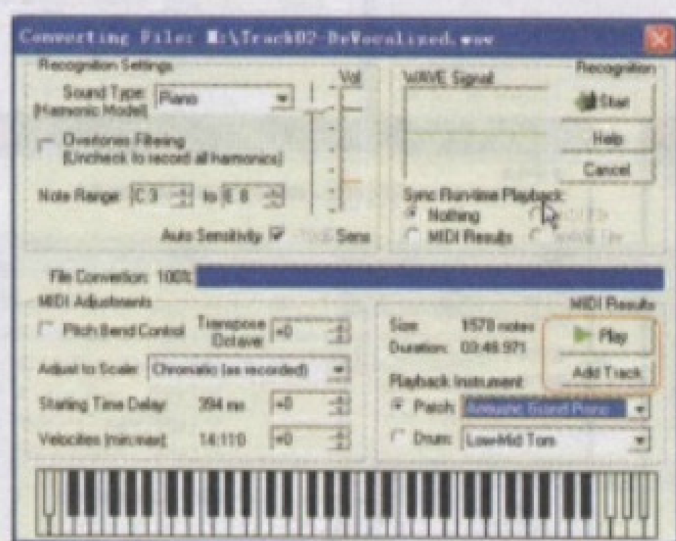


图37

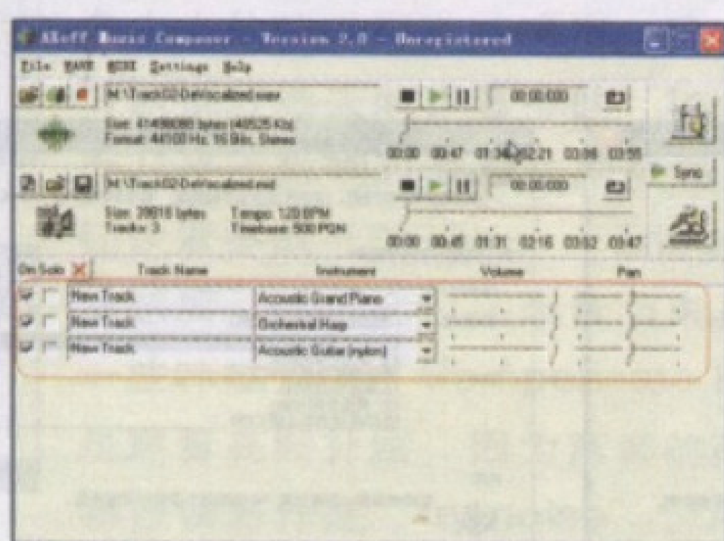


图38

（1）启动软件，点击“open WAVE file”按钮，打开一个需要转换的WAVE（WAV）文件（图35）。

（2）点击“convert WAVE file to MIDI track”按钮，打开Wave转MIDI的操作界面。在Sound Type中选择你要转换的Wave文件中的一种声音，用来生成一条MIDI音轨（图36），共有5种Sound Type可供选择，分别是：Human Voice（人声）、Whistle（口哨）、Acoustic Guitar（吉他）、Piano（钢琴）以及Wind Instrument（管乐）。

（4）设定好要转换的WAV文件中的一种声音后，点击“Start”按钮开始自动分析转换，当File Convertion达到100%就完成一条MIDI音轨的转换了。按“Play”按钮试听，可以通过Playback Instrument（录音重放乐器选择）来选一种乐器试听，“Patch”选择乐器，或“Drum”选择鼓声，满意后点击“Add Track”就可以生成一条MIDI音轨（图37）。

（5）如此反复，将这首Wave文件中的每种声音都转换成一条条MIDI音轨。所有转换出的MIDI音轨会出现在软件主面板下方的空白部分（图38），可以给音轨起名，选择乐器，调整音量及左右声道平衡等。最后点击“File→Save MIDI File As...”（另存成MIDI文件）保存即可。

本文涉及的主要软件下载地址：

Total Recorder（共享汉化版）：http://www.skycn.com/soft/1917.html
WinDAC32（共享版）：http://www.skycn.com/soft/1835.html
DePopper（共享版）：http://www.droidinfo.com.br/software/depopper/
Winamp（免费汉化版）：http://download.zbinfo.net/down.php?id=11623
Windows Media 编码器 9（免费）：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=5691ba02-e496-465a-bba9-b2f1182cdf24&displaylang=zh-cn
RazorLame（免费）：http://download.pchome.net/multimedia/mp3/coder/5696.html
Lame（免费）：http://download.zbinfo.net/down.php?id=7195
Easy Real Converter（共享版）：http://gz.onlinedown.net/soft/19420.htm
AKoff Music Composer（共享版）：http://www.skycn.com/soft/1869.html

突破创新

Adobe Photoshop CS 新特性抢先体验

晶合实验室 小虫

为着力拓展商业领域，美国东部时间2003年9月29日（北京时间9月30日），Adobe公司宣布推出最新图形工具和出版工具套件——Adobe Creative Suite（创作力套件，简称CS），包括苹果版和PC版。这是继7月份推出Adobe Video Collection后，Adobe又一款意在抢占市场份额的套件产品。Adobe CS包含两个子版本：增值版（Premium）和标准版（Standard），售价分别为1229美元和999美元，11月份正式上市。增值版包含Photoshop CS、Illustrator CS、InDesign CS、GoLive CS、Acrobat 6.0专业版本和Version Cue，标准版包含Photoshop CS、Illustrator CS、InDesign CS和Version Cue。

2003年10月底Adobe公布了公司业务战略及发展蓝图，其2003年度前3个季度的销售收入超出了分析家预期，并乐观地预计2004年销售收入将以2位数速度增长。Adobe表示在未来一段时间内，公司的业务将围绕企业、创作人员和最终消费者3方面展开，Adobe CS的推出正是这种策略的直接体现。在Adobe CS里，Photoshop、Illustrator、InDesign和GoLive获得了全面升级，不久前才推出的Acrobat 6.0专业版虽未进行更新，但这款每年为Adobe公司带来1/3收入的商业软件是不会被遗忘的。Version Cue则是一款应用于工作组协同工作的全新软件，它可控制不同版本的文件，即使其他用户反复修改，用户依然可访问到这个文件的任何版本。Adobe公司发言人称，在Adobe CS中，一个文件可在不同软件中通过XML动态传递内容，进行无缝交换。

Adobe公布的调查数字显示，目前75%的绘图/艺术家和摄影师都在使用至少两种以上Adobe的软件产品。使用频率最高的依旧是Photoshop系列软件，为此，Adobe还计划推出一款Photoshop简化版本“Photoshop初级版”，以赢得更多的最终用户。对当前Photoshop用户来说，比较不便的地方是Adobe不提供单独的Photoshop CS升级服务，而升级到Adobe CS增值版的费用是749美元，升级到标准版费用是549美元。由于Adobe CS是一款较昂贵的商业套件，因此它采用了类似WinXP的激活技术，用户必须通过指定方法激活软件，否则只能试用2天。本文将把注意力集中到普通用户期待已久的Photoshop CS上，领略它带来的激动人心的众多新特性。

Photoshop CS需要350MB的安装空间（图1）。从界面上看，Photoshop CS相对Photoshop 7.02并没有太大改动，旧版本用户操作起来可很快上手，内部版本显示为8.0（图2）。Photoshop CS对系统的要求为：Intel Pentium Ⅲ/P4或相应级别处理

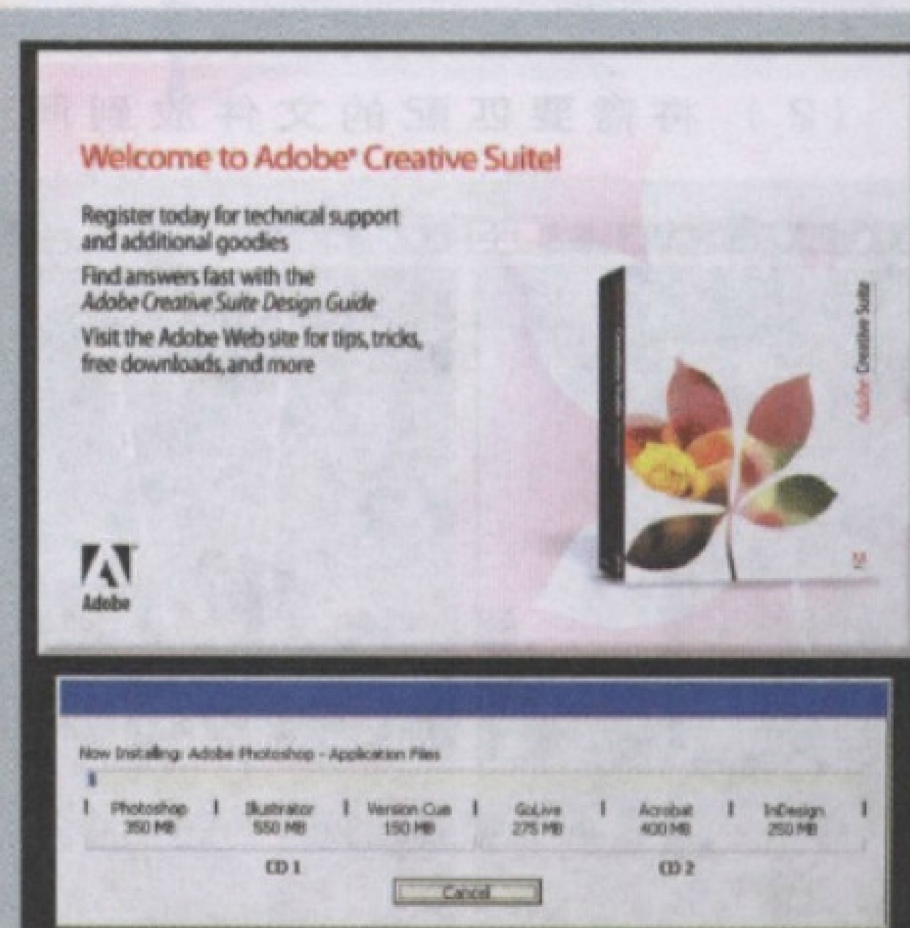


图1

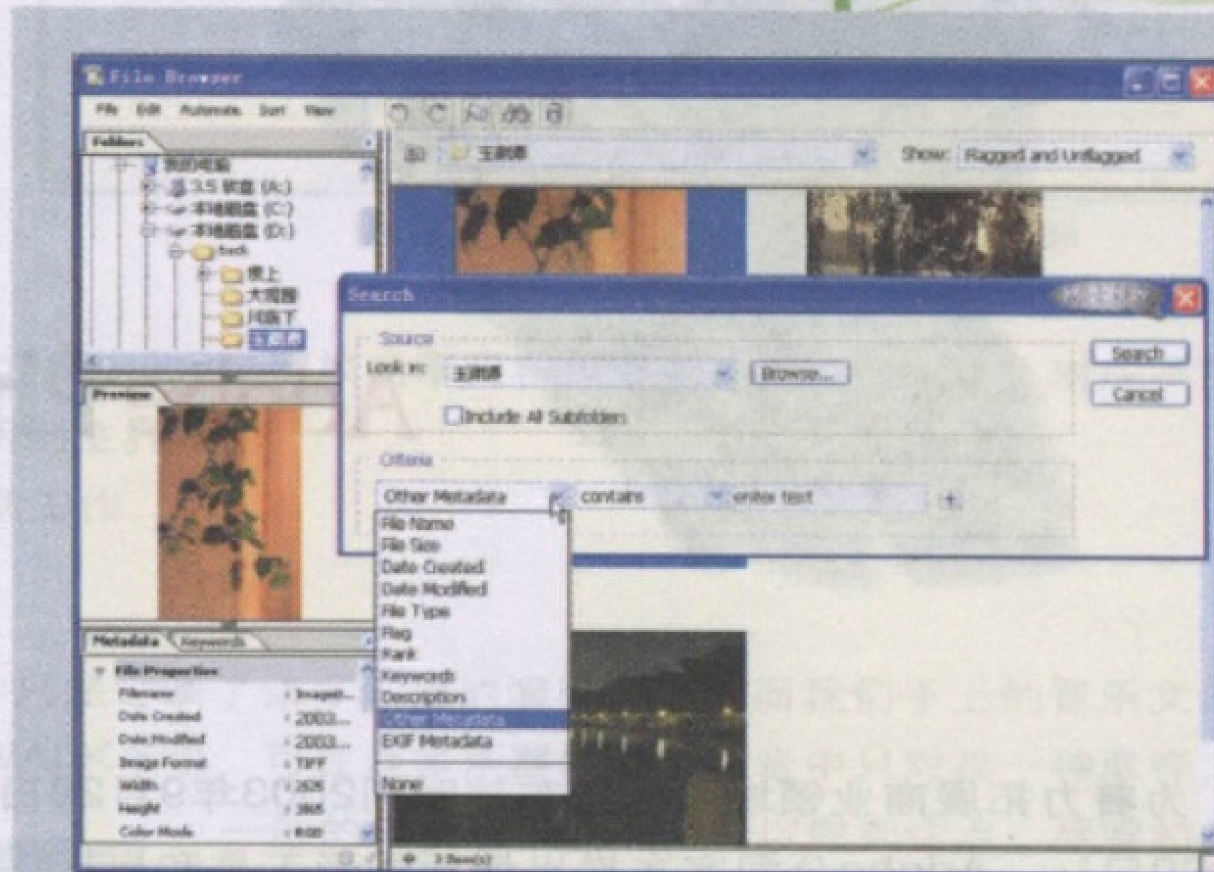

图2

器、微软Win2000（带Service Pack 3以上）或WinXP操作系统、192MB系统内存（推荐256MB）、280MB可用硬盘空间、配备16位彩色或更高级显卡的彩色显示器、1024×768或更高的显示器分辨率、CD-ROM驱动器。

Photoshop CS新增许多强有力的功能，特别对于摄影师和摄影爱好者来讲，它大大突破了以往Photoshop系列产品过于注重平面设计的局限性，对数码暗房的支持功能有了很大的加强和突破。Photoshop CS主要提供了11种新特性/功能：

1.改进的文件浏览器（File Browser）

和Photoshop 7.0X相比，Photoshop CS的文件浏览器更像一个单独的程序，而不仅仅是快速查看一下文件了事。新增的搜索功能很强大，可按照多种条件（文件名、修改日期、文件尺寸等）搜索，其中甚至包括元数据（metadata）和EXIF元数据搜索。Photoshop CS还提供了各种逻辑条件（是、不是、包含、不包含等），帮助用户精确地找到需要的文件（图3）。文件浏览器还可对图片进行简单的编辑，包括旋转、修改元数据、批量改名等，显示方面支持各种排序方式及自定义预览图尺寸，用户还可用小旗标对文件进行标记。


图3

2.色彩匹配（Match Color）

我们知道，扫描仪一次可输出多张图片，如果扫描仪的色彩输出并不令人满意，那么用户通常需要进行多次重复的色彩调整。有了色彩匹配功能之后，用户只需进行一次调整即可。我们通过实例说明：

（1）这是用底片扫描仪在同一次扫描中得到的2幅图片，左边这幅已经过调整得到满意的色彩，右边这幅还未经过调整，明显偏品红色，现在，我们可以快速将未调整的图片按照已调整图片匹配较好的色彩（图4）。

（2）将需要匹配的文件放到同一目录，在Photoshop CS中激活调整好的图片（这里可以是图层或图片的某一部分），点击“Image→Adjustments→Match Color”进入设置窗口，在“Source”下拉菜单选择调整好的图片/图层，点“OK”（图5）。

（3）激活未调整的图片/图层，点击“Image→Adjustments→Match Color”进入设置窗口，在“Source”下拉菜单选择调整好的图片，点“OK”（如果都是整幅图的调整可省略上一步）。

（4）经过匹配后，两幅图片在色彩上达到了统一（图6）。


图4

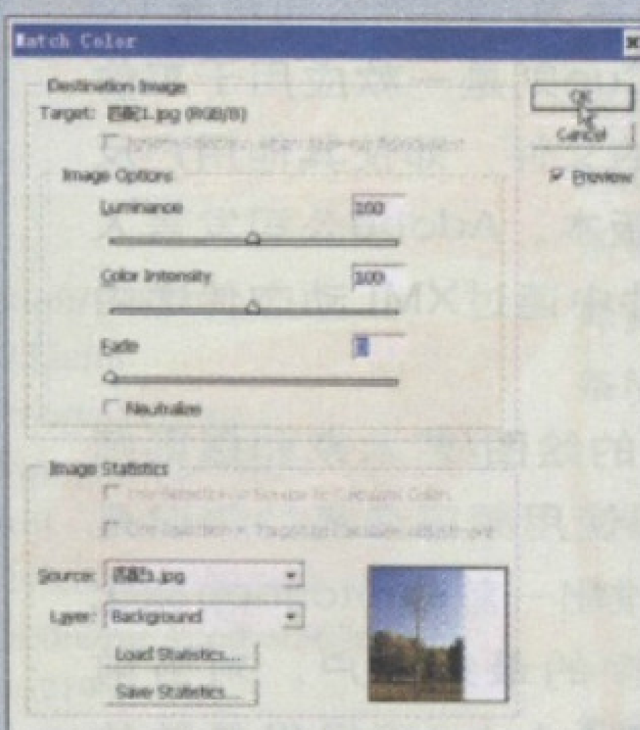

图5

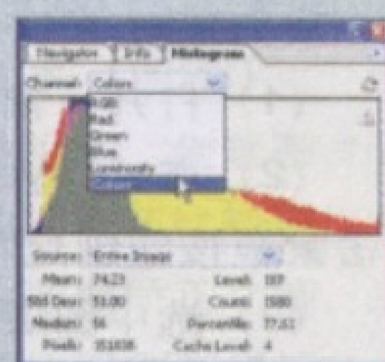

图6

3.增强的16位图像编辑能力

16位图像（48位色彩深度）可获得比8位图像（24位色彩深度）大得多的后期调整范围，因此广泛应用于数码暗房输入（扫描等）。不过长期以来Photoshop对16位图像的编辑能力非常有限，甚至连拷贝、粘贴等基本操作都不支持。Photoshop CS可对16位图像执行更多编辑和润色操作，包括图层、画笔、文本、形状等，大大增强了16位图的编辑能力。不过虽然可用的滤镜比7.0X多了几种，大多数滤镜还是无法调用。说到滤镜，虽然Photoshop CS比7.0X集成的滤镜和插件要多得多，不过大多数小型外挂滤镜不能用在Photoshop CS上，用户暂时只能等待相应版本的滤镜推出。

4.柱状图调色板（Histogram Palette）

柱状图调色板是一个新增的浮动窗口，位置在旧版本导航器、信息窗口右侧。柱状图调色板在用户调整图像或选择不同区域时会保持动态更新，用户可选择显示通道进行监视（图7）。柱状图调色板最大的作用就是用户可实时掌握自己所调整图片的状态，即便在一些色域超过显示器范围的图片调整过程中也可确保不损失细节。


图7

5.阴影/高光校正（Shadow/Highlight）

在拍摄包括天空的风景相片时往往会出现光比（即亮部和暗部的亮度比）很大的情况，即便使用动态范围和宽容度很大的胶片拍摄，也未必能较好地兼顾亮部和暗部细节，如果使用宽容度比胶片小得多的消费类数码相机拍摄就很容易出现亮部过曝、暗部"死黑一片"的情况。旧版Photoshop在这种情况下只能用曲线进行一定的调节，不过这对初级用户来说掌握起来很有难度，Photoshop CS提供的阴影/高光校正功能即专门针对这种需要设计。我们来看一个实例：


图8

（1）打开一幅需要进行阴影/高光校正的图片（图8）。

（2）点击"Image→Adjustments→Shadow/Highlight"进入设置窗口，本例设定如图（图9）。


图9

（3）完成效果（图10）。

阴影/高光校正功能可快速改善图片过曝和欠曝区域的对比度，并同时保持照片的整体平衡。不过有了该功能并不意味着用户在拍照时就可随心所欲，调整出来的图片只是"看起来正常"一点，亮部/暗部的细节还是远远少于正常曝光的效果。

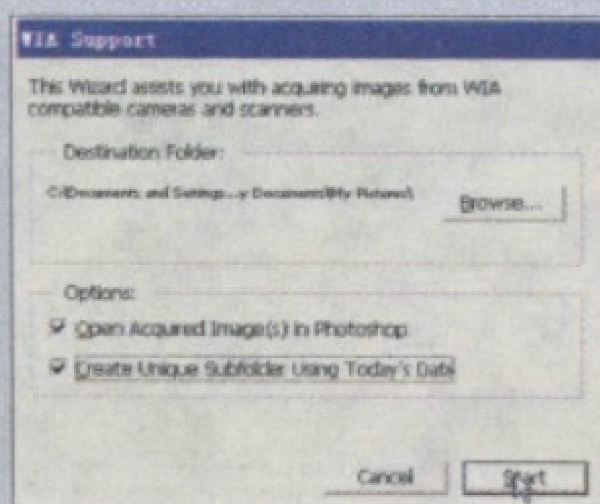

图10

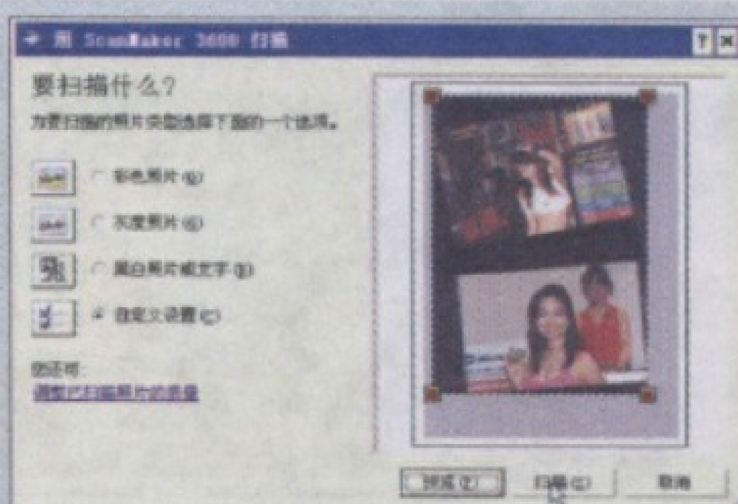
6.裁剪和修直命令（Crop and Straghten Photos）

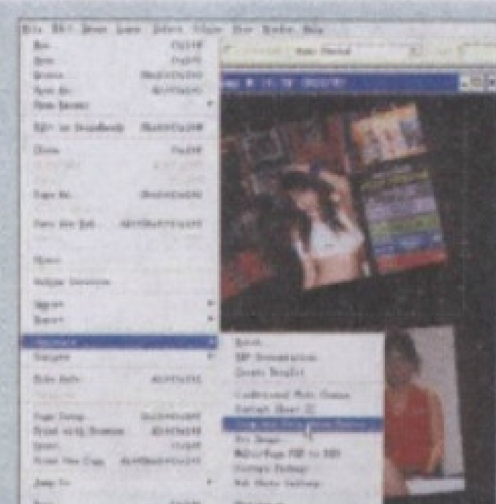
一些高端扫描仪的配套软件支持一次扫描多张相片并能自动纠偏和裁切成单独的相片，现在，使用Photoshop CS也可轻松实现该功能。我们来看一个实例：

（1）将2张相片随意放到扫描仪中，点击"File→Import→WIA Support"，在弹出窗口中选择"Start"（图11）。

（2）选择输入设备，进入扫描界面，预扫后开始扫描（图12）。


图11


图12


图13

(3) 扫描完毕后得到一张扫描区域的图片，大致选中需要裁剪和修直的图片，点击"File→Automate→Crop and Straghten Photos"（图13）。

(4) 结果如图（图14）。


图14

7.镜头模糊（Lens Blur）

胶片相机用户非常看重镜头的焦外成像效果，好的镜头可在大光圈下取得理想的背景虚化。消费类数码相机由于镜头的实际焦距很短（并非换算135系统焦距），因此拍出来的相片景深很大。例如NIKON CoolPix 995相机镜头焦距仅为8.0-32.0mm，在背景较杂乱时虚化起来有一定难度，现在借助Photoshop CS的镜头模糊功能可轻松做到这一点。我们来看一个实例：

(1) 打开一幅需要虚化背景的图片（图15），不过，开始镜头模糊之前还要制作图层蒙版（Layer Mask）。

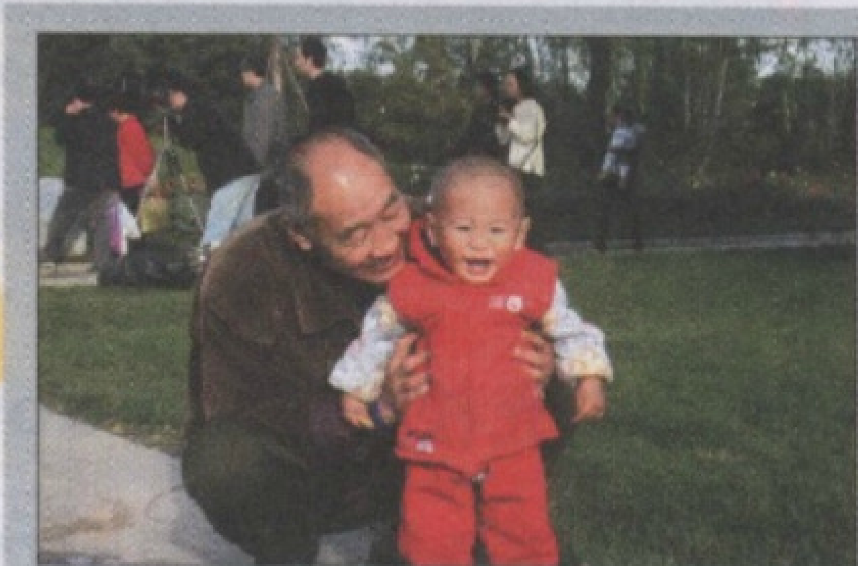
(2) 点"Layer→Duplicate Layer"复制背景图层，用选区工具选取镜头焦点（即不希望被虚化的部分），然后点击蒙板按钮创建蒙版（图16）。

(3) 选中图层，点击"Filter→Blur→Lens Blur"进入镜头模糊设置窗口，在"Depth Map"下拉菜单中选择"Layer Mask"，用鼠标点一下焦点。模糊效果主要调节"Radius"滑杆，"Iris Shape"可选择光圈形状，其他参数影响不明显（图17），完成后点"OK"。

(4) 回到图层工具栏，取消蒙版（图18）。

(5) 镜头虚化的实际效果（图19）。

类似虚化效果也可用图层/蒙版配合其他模糊方式实现，不过相比之下镜头模糊能体现出远近距离不同的模糊程度，更接近真实大光圈镜头的背景虚化效果。


图15

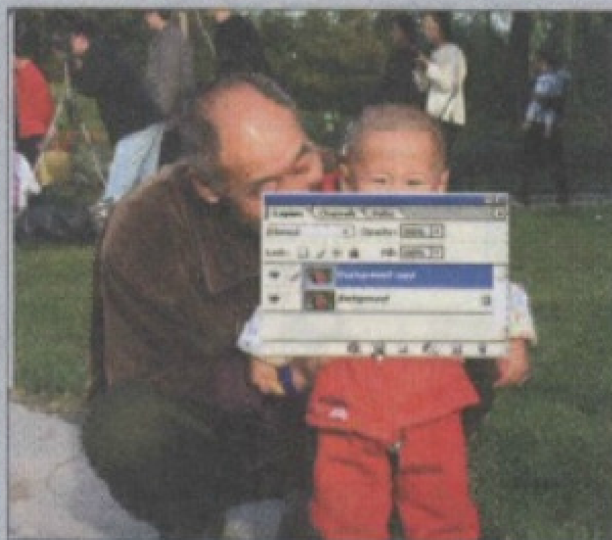
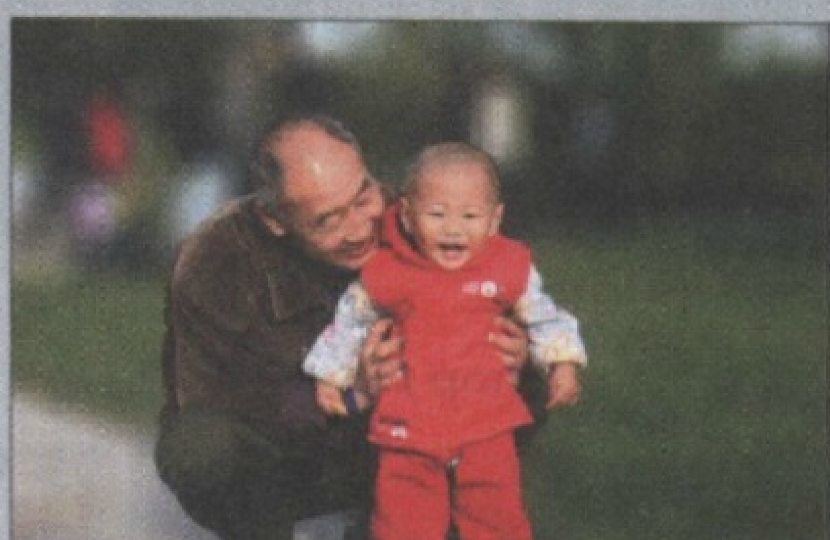

图16


图17


图18


图19

8.全景图片制作器（Photomerge）

在拍摄大视角场景时往往需要广角甚至鱼眼镜头，然而广角/鱼眼镜头的透视变形会导致图片出现和肉眼不一样的视觉效果（追求特殊效果不在此讨论），这时候需要使用专业摇头机或特制相机（哈苏X-Pan等）才能获得满意的效果。数码相机普及后普通用户也可用多张图片制作成一张全景图，这时候往往需要专业的全景软件如Panorama Factory或熟练的Photoshop后期制作技术才能完成，Photoshop CS自带了一个全景图片制作器，帮助用户快速制作全景图片。我们用一个实例进行说明：

(1) 点击"File→Automate→Photomerge"，在出现的源文件选择窗中找到全景图片包含的原始文件（图20），点"OK"。

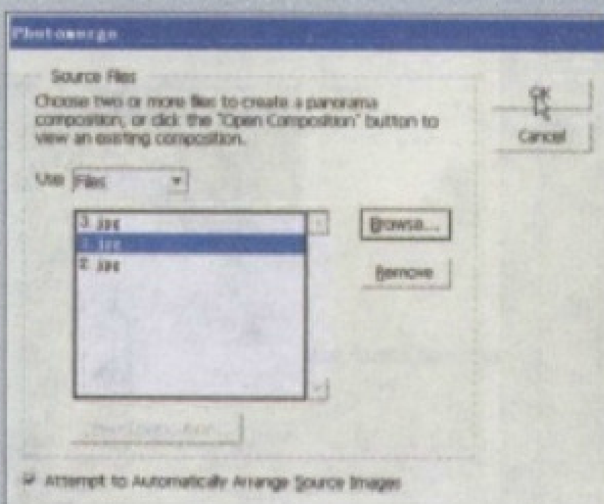


图20


图21


图22


图23

（2）全景图片制作器会自动识别并拼合图片，结果如图（图21）。

（3）用户还可以任意源文件的视角来改变全景图片的透视效果（图22）。

（4）用Photoshop插件Panotools校正源文件桶形失真，并在Photoshop 7.01中手动拼接的效果（图23）。

很明显，全景图片制作器的功能还比较弱，没有相片形变矫正功能，对源文件的识别和拼接也存在一定的不足，我们希望在后续版本中Adobe能在以上方面进行改进。

9.全面的RAW格式支持

RAW是广泛应用在高档消费类数码相机和数码单反相机的图片格式，它的色深是36位（即12位图，这个数字取决于感光元件A/D转换器性能），是感光元件输出的未经相机处理的数据。由于数码相机普遍使用的是有损压缩的8位JPG格式（无损压缩的TIFF格式也是8位的），在后期调整范围方面大大逊色于RAW格式。RAW格式由于部分弥补数码相机感光元件在色彩表现、动态范围和宽容度的劣势而广受摄影师推崇，但由于各相机厂商的RAW格式图片各不相同，需要特定软件才能读取和编辑，也给用户带来了一些不便。

旧版Photoshop并不支持RAW格式，虽然Adobe推出了针对7.0X版本的插件Photoshop Camera Raw V1.0，但这是一个99美元的商业软件。Photoshop CS集成RAW插件，并在功能上作出了相当大的扩展，它支持佳能、尼康、美能达、奥林巴斯、富士、柯达、适马（Sigma）、利图（Leaf）七大相机厂商76款消费数码相机、数码单反、数字后背（Camera Raw V1.0仅支持5个厂商和29款相机）。在功能上，新版RAW插件新增彩色柱状图调色板和众多高级调节功能（图24）。有了RAW插件，用户可不用付费购买相应的软件，用Photoshop CS就可调整RAW文件的色温、曝光等高级参数，然后直接调用到Photoshop中进一步加工润色。


图24：RAW插件在色彩显示方面相对Camera Raw v1.0也有区别。

10.照片滤镜（Photo Filter）

传统相机用户喜欢在镜头上使用各种滤镜来使相片取得特殊效果，如：UV镜、偏振镜及各种颜色的滤镜等，现在，有了Photoshop CS，你能在数码暗房里完成类似的滤镜效果。我们通过实例说明：


图25

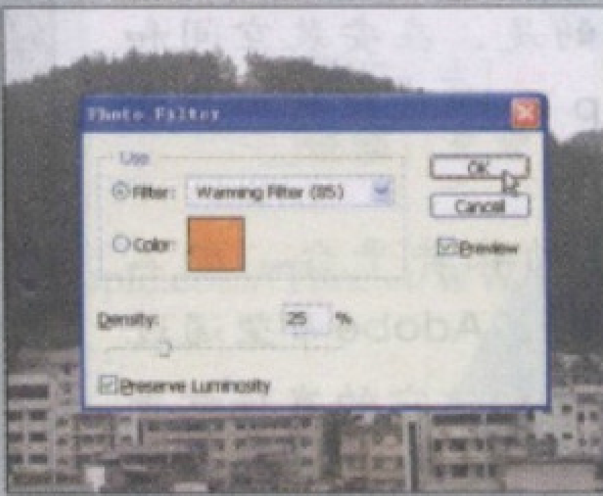


图26


图27

（1）打开一幅需要加滤镜的图片，这是一幅雨后的小镇，还带着蒙蒙的雾气，色调偏冷（图25）。

（2）点击"Image→Adjustments→Photo Filter"进入滤镜设置界面，我们给它加上暖色85滤镜，密度设置为25%（图26）。

（3）加上滤镜以后的效果，色调偏暖（图27）。

Photoshop CS共包含18种照片滤镜，用户可根据实际需要给相片加上滤镜效果。这些滤镜的主要功能是调节冷暖色调、颜色，一些特殊滤镜如偏振镜、红外镜等均未包括在内。

11.色彩替换工具（Color Replacement Tool）

使用过底片扫描仪的用户肯定会对Photoshop的仿制图章工具（Clone Stamp Tool）爱不释手，用它修复底片灰尘、划痕实在方便，虽然其他方法也可实现同样目的，但仿制图章能大大提高该工作的效率。色彩替换工具也是这样一种类型，它主要用于修复相片中的红眼现象。所谓红眼是指在光线较暗弱的情况下进行闪光拍摄时，由于人/动物的瞳孔张开比正常光线下大，闪光灯将瞳孔内的红细血管照亮，反映在相片上，眼睛就好像有一个发出红光的孔，非常难看。我们通过实例看看如何使用色彩替换工具消除红眼：

（1）打开一幅需要修正的包含红眼的照片，这里，我们给小狗去掉近距离闪光带来的类似红眼的现象（图28）。

（2）按住Alt键，用鼠标点修复画笔工具栏，直到出现色彩替换工具（图29）。

（3）以像素为单位选择画笔直径，使它小于需要修复的范围（图30）。

（4）在模式栏选择"Color"、取样栏选择"Once"、限制栏选择"discontiquous"，打开调色板或按住Alt键用鼠标选取颜色，逐渐替换红色和杂色部分，得到如图效果（图31）。

（5）回到整体图，可看到小狗的眼睛自然多了（图32）。

色彩替换滤镜的作用当然不止是消除红眼，在一些需要快速将一个物体颜色替换成另一种颜色的场合里它能大大提高工作效率，并且可同时保留原纹理和阴影效果。



图28

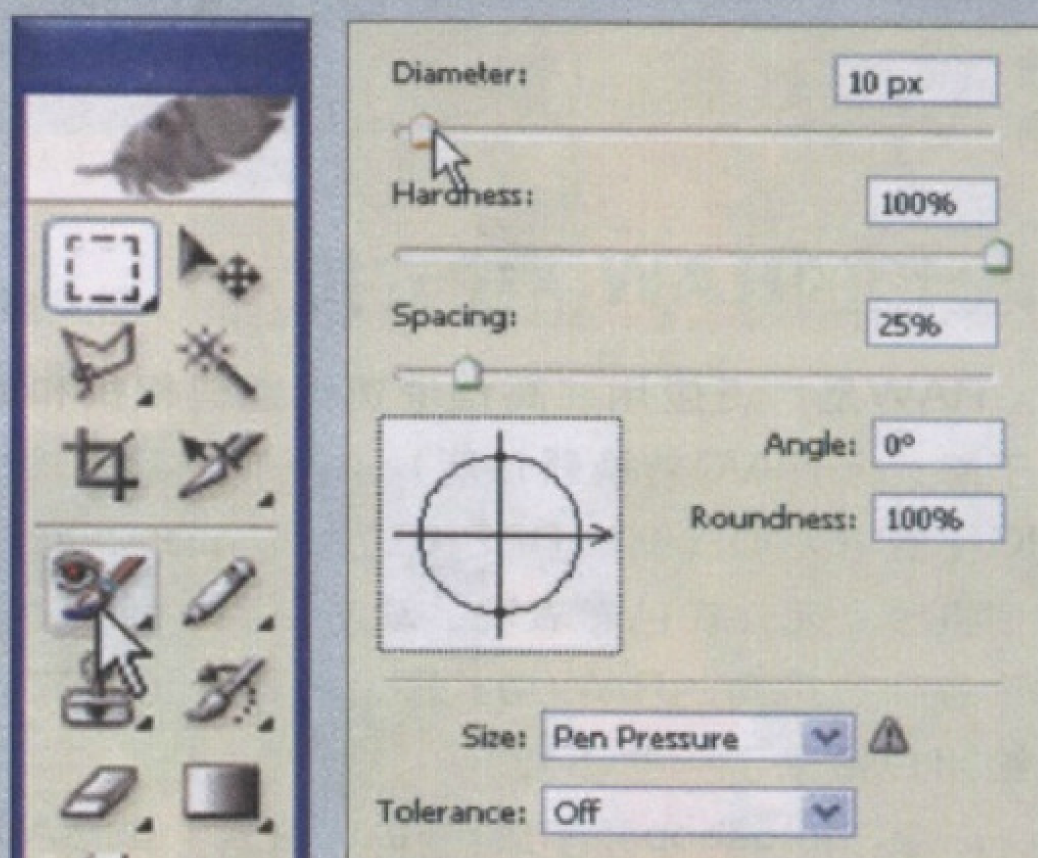


图29 图30



图31

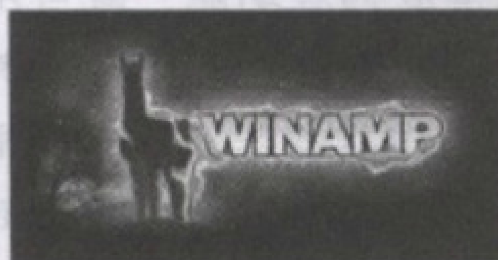


图32

虽然只是短短的几天试用，Photoshop CS已给我们留下了极其深刻的印象。和以往任何一个版本相比，Photoshop CS都更值得期待，它更像一个完整的数码暗房。除以上重点提到的11处外，Photoshop CS还有许多让人爱不释手的新特性，如可沿路径放置文本、可纵览所有滤镜效果的滤镜库、历史调色板、色彩管理指南、自定义工作区等。总的来看，Photoshop的这次升级非常成功，很好地把握了数码影像的发展方向和用户需求，众多新功能、新特性让用户备感体贴。难能可贵的是，在安装空间和资源占用方面，Photoshop CS和Photoshop 7.0X相比增加非常有限。

如果说Adobe CS打造的是一个完整的软件平台，那么Photoshop CS就是这个平台的一根台柱。显然，Adobe希望通过Adobe CS占领商业图形/图像市场更多的份额，相信它的直接竞争对手Quark和Macromedia不会坐视，我们期待新一轮产品升级竞赛早日来临。

脱胎换骨——Winamp 5



□类型：媒体播放 □版本：5.0 Beta 2
□大小：4.63MB □性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://66.54.81.21/winamp50beta2.exe

Winamp 3.0发布一年以来，在用户中的反响并不如预期中那样轰动，相反，Winamp 2.XX经典系列版本倒是受到越来越多朋友的喜爱，着实让开发者感到尴尬。好在从此次发布的Winamp 5.0 Beta 2身上，我们可看到Nullsoft所做的努力，5.0还是非常值得期待的。

首先是软件的界面，虽然笔者用过很多媒体播放软件，可是Winamp 5的新界面还是令笔者过目不忘：银白、银灰搭配合理的软件界面，深蓝色的"液晶"显示窗口，再加上精致的按钮，显示效果非常出色。界面布局比从前有了较大的改变，主界面上方添加了工具菜单选项。操作按钮位置重新设置，用户操作起来更加方便；鼠标移至按钮时，可浮动显示出操作提示；Winamp 5向同类媒体播放软件学习，采用了内嵌组件面板设计，点击界面右上、右下的带箭头标志的按钮即可方便地弹出/隐藏视频和配置面板；选择配置面板下面有3个梯形按钮，可依次切换均衡器、选项设置和界面色彩主题，非常方便直观。总的来说，Winamp 5的界面改变可谓脱胎换骨——笔者用了一段时间后，就再也不想看老界面了。来看看全新版本的新特色：

更强大的媒体库——Winamp 5对媒体库作了较大改进，增强了库文件浏览的易用性，能让用户更方便地浏览自己喜欢的音频与视频文件，添加了众多的音乐、歌友会信息及众多电视和广播站点地址，方便用户访问。

CD音轨抓取转换功能——Winamp 5可方便地抓取CD音轨，保存为WAV或MP3格式，还能转换为目前日趋流行的AAC音频格式。



不知这个界面将来会让多少人眼熟？

刻录功能——Winamp 5紧跟形势发展，新增刻录功能，具体操作不再赘述。在目前的Beta 2版本中这一功能尚不完善，相信正式版本会有较大改进。

其他——大家也许会问，音质有提高么？在这里遗憾地告诉大家，没有改变。Winamp的算法目前已经比较完善，所以音质不会再有什么提高。另外，CD音轨抓取要输出为MP3格式、选用最高速抓取以及刻录时选用最高速需要另外购买Winamp Pro版本，看来Winamp 5正式发布时将有一个收费版本。毕竟每个公司都要生存，大家尽量理解吧。

总的来说，由于新增了不少功能，Winamp 5消耗的系统资源也比较大，但考虑到目前还是Beta版本，让我们静静等待正式版出现后再下定论。

名词解释：AAC全称Advanced Audio Coding（高级音频编码），是MPEG4格式的一个重要部分，它是一种很适用于互联网传播的音频编码格式。AAC比MP3一类较老的格式有效得多，音质与未经压缩的不相上下，而文件却更小。

工具快报

转眼就要迈入2004年，加上本期，笔者负责的"工具快报"栏目已整整做了12期，不知道大家是否满意？如今来看第一期的制作水平，不禁有些汗颜，以至于现在还战战兢兢。同时这一年自己也感觉受益匪浅，如果能在介绍软件的同时不断提高自己，其实也是一种乐趣。年初时最担心的是对新软件的热爱和激情会随时间的增加逐渐消退，而到目前为止，发现这种担心是多余的，这也让我对栏目更加有信心了。俗话说一年一个新台阶，请相信——在笔者的努力下，明年的"工具快报"会给大家带来更多实用的工具与更多新鲜的体验。

■河北 李岩

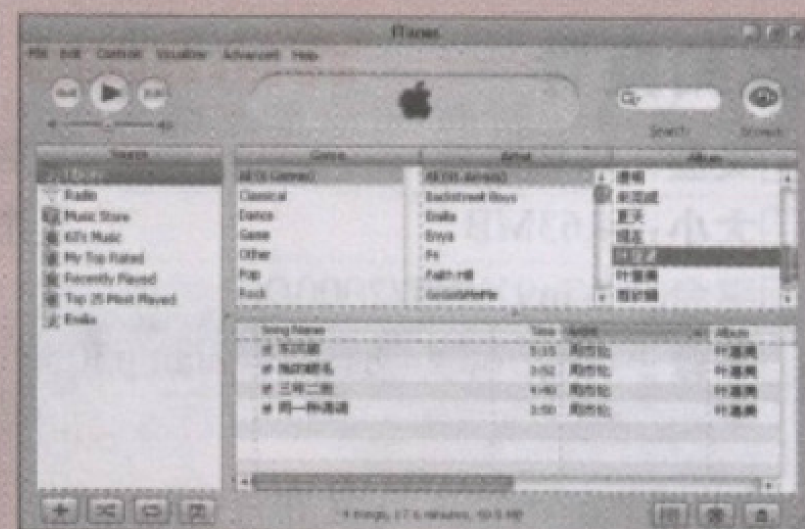
免费的苹果——iTunes 4.1



□类型：音乐管理 □版本：4.1
□大小：19.1MB □性质：免费
□平台：Win2000/XP
□下载：http://akamai.info.apple.com/iTunes4/WW/win/061-0848.20031022.TtzS4/iTunesSetup.exe

喜欢和留意Apple电脑的朋友们，一定听说过iTunes——MAC OS下一款出色的音乐工具软件，值得大家高兴的是，它的Windows版本v4.1日前也发布了。虽然软件从MAC移至Windows下，界面却仍保留了Apple风格的精致典雅。然而界面并不是iTunes的全部。

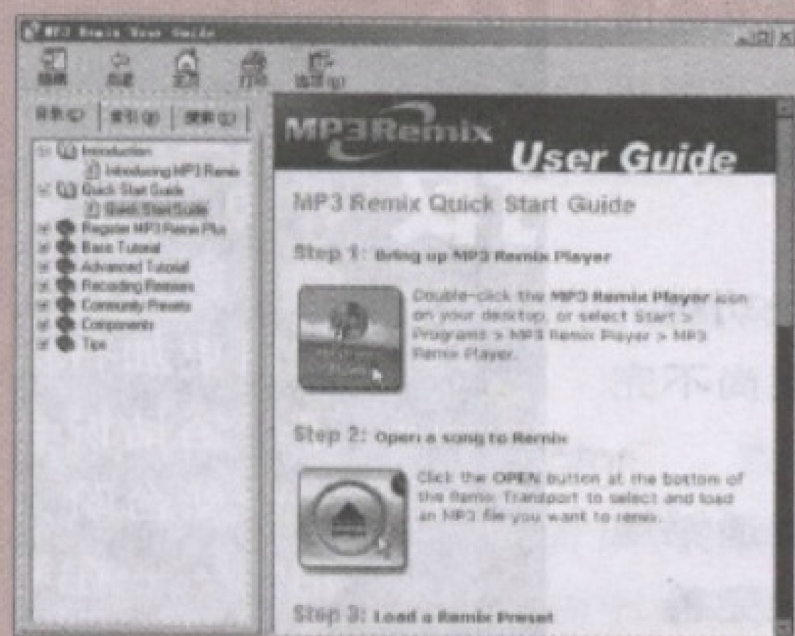
iTunes 4.1提供了强大的智能播放列表功能，既可用手动建立列表，也可指明具有某种属性的音乐类型来建立。你可以设置参数来说明各种属性，如“喜爱程度”、“类型”、“播放次数”、“上次播放日期”等，随后即可创建个性化的播放列表。利用iTunes 4.1还可轻松刻录光盘，软件新增“音量检查（Soundcheck）”功能，刻录出的音乐光盘整体质量会更好。另外，iTunes内置最新的媒体播放软件QuickTime 6.4；如果你有苹果MP3播放机iPod，还可以通过iTunes轻松从电脑传输音乐文件、实现自动同步；新版本添加了有众多参数的强力搜索引擎，用户还可通过E-mail给亲朋好友发送音乐礼物……


界面窗口的安排让人看着很舒心。

轻松做DJ——MP3 Remix

□类型：音频处理　□版本：2.0
□大小：2.0MB　□性质：共享
□未注册限制：部分功能（如录制）不能使用
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://dl.filekicker.com/send/file/139092-Z37X/remix_FREE_std.exe


无论是否专业，但至少很酷。


详细而直观的在线帮助

谈到著名的音效增强插件DFX，相信用过的朋友都会为它的出色效果所震撼。近来，DFX的开发公司FXSOUND又发布了一款DJ混音工具软件——MP3 Remix，使用非常简单，一般水平的电脑用户也可利用它快速制作出专业的歌曲混音效果，而平常这些任务需要由一个歌手、DJ、制作人和录音师组成的团队才能完成。MP3 Remix能为音乐添加节拍、鼓点、节奏贝司、采样和循环，采用专业拍点检测处理来使混音合拍；可实时演奏混音，以便聆听每次的改变；可混合多种音乐声（最多同时混合64种不同的声音）；可在保持原有音调的同时改变歌曲速度。

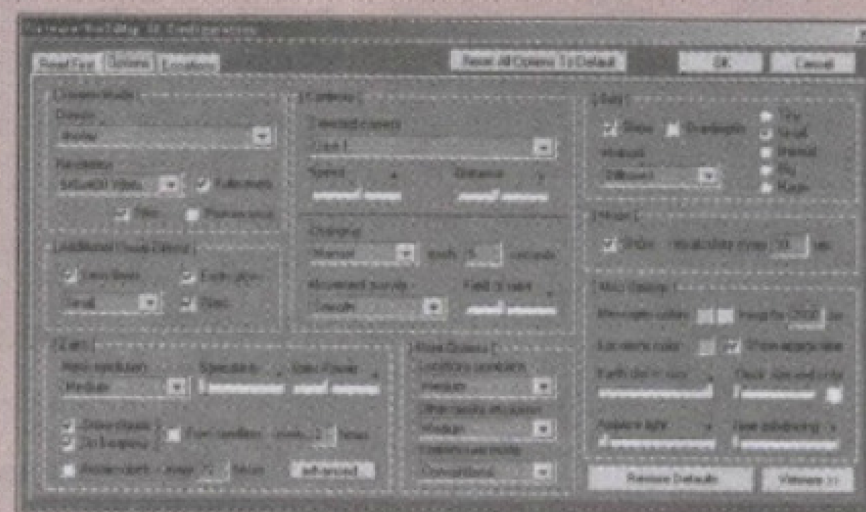
软件界面精致美观，颇有些专业风范，使用起来也非常简单：两个圆形所在的方形区域就是混音区，可按要求选择想要的混音效果，点击橘红色的“Preset”按钮可选择预置声音库，中下部的调节栏可选择混音等级；混音区之下可对歌曲播放进行控制，选择音量和速度等。MP3 Remix刚发布不久，就获得了InternetDJ.com网站的“5星”最高评价，品质不容置疑，推荐大家下载试用。需要注意的是要预先安装Windows Media Player 9。

3D地球仪——WorldMap 3D

□类型：桌面增强　□版本：1.3
□大小：5.17MB　□性质：共享
□未注册限制：屏保上飘动有未注册字样
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.virtware.net/public_html/downs/3d_Calculator.zip

WorldMap 3D是一款屏保软件，能在一个3D的地球仪显示全世界不同地方的时间、天气等信息。模拟真实的星空，你可以看到地球绕着太阳和月亮绕着地球旋转，显示效果非常漂亮。软件提供美丽、逼真、快速实时的3D世界地球旋转模拟，云层都是真实的（可自动连接地球同步人造卫星的网络数据库）；预置超过1300个世界城市供选择，可对地球仪上任意区域进行实时3D放大和缩小；内建强大的区域管理器，方便你对城市数据库进行维护；通过联网原子钟服务器，可保持电脑时钟的精确；6种不同的视角和不同的旋转方位，并可调整旋转速度/间隔；与网络数据库连接后可观察地球上任何一点的详细信息（如现在东京的天气如何），镜头还可按你的需要，在固定的时间间隔进行自动切换；软件的自由度很高，可对各种选项进行配置。


漂亮的显示效果

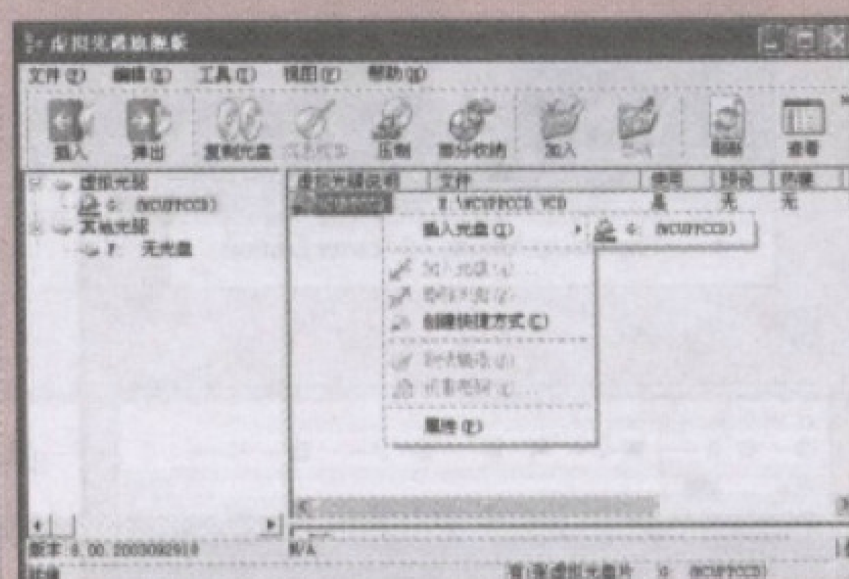

项目众多的选项设置

功能更强大——虚拟光碟旗舰版

□类型：虚拟光驱 □版本：8.0
□大小：25.7MB □性质：共享
□未注册限制：30天试用期，光盘刻录功能不可用
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://ftp2.farstone.com/temp_download/vdpro80_cn_ESd_030930.zip



近来涌现了不少优秀的虚拟光驱软件，如很受大家欢迎的Alcohol 120%等，这些软件的功能并不局限于“光盘虚拟”，有相当数量的还具备了刻录功能，而国内深受广大用户喜爱的虚拟光碟（Virtual Drive）推出酝酿已久的全新8.0版本亦是如此。在这里给大家介绍其功能最强大的旗舰版，旗舰版拥有光盘刻录、擦除可读写光盘、查看光驱详细信息和在线升级等新增功能，可谓是其革命性的更新。


很熟悉，除了工具栏上的“刻录镜像”按钮。

虚拟光碟旗舰版推出的光盘刻录功能也算是顺应了用户的需求。刻录时可选择测试、测试+刻录或刻录，与同类软件相区别的是，此时还可选择刻录份数，如果设置为大于1的数字，则刻完一张光盘后自动弹出光盘，按屏幕提示插入另一张空白光盘，系统会自动进行下一张光盘的刻录，很利于批量刻录。在随后的设置中，还可为刻录光盘设定密码，来对光盘读取进行控制。值得一提的是虚拟光碟旗舰版可复制用最新的Securom new *技术加密的光盘（可参考本刊2003年第18期《游戏碟珍藏指南》）。查看光盘信息功能也值得一提，此功能类似于著名的Nero InfoTool，可查看的信息包括类型、供应商、最大读写速度、缓存大小、固件版本、支持的读写介质、支持的光盘格式、是否具有防烧死保护技术等。最后需要提醒大家，旗舰版需要输入序列号方可使用光盘刻录功能。

气象小专家——WeatherCast

□类型：天气预报 □版本：1.5
□大小：421kB □性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.getweathercast.com/wcs_install.html?src=cast0903

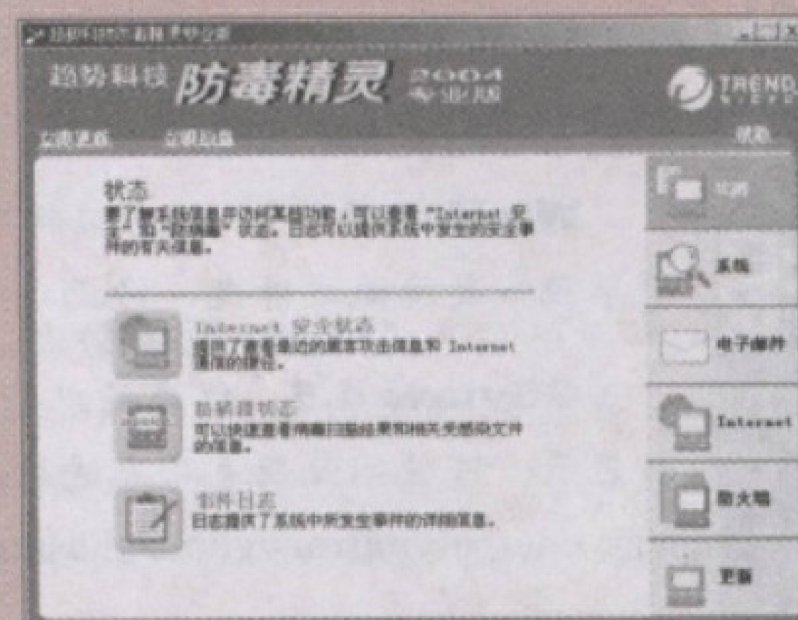


气象信息已可满足一般需要。

WeatherCast是一款免费的天气预报工具软件，能够方便地让你随时从桌面上得到当地的实时天气报告、48小时详细预报以及未来5天的天气预报，你也可以通过它获取世界各地的天气状况。操作方式非常简便，设定好城市后，只需点击系统托盘图标，即可快速获知本地详细的5日和48小时预报，还有卫星图像。气象报告功能包括当前气温、风速、湿度、风寒、紫外线强度和热度等。进行安装时，城市只能选择中国的北京或上海——不要着急，我们可在随后进行修改，进入软件界面后点击右边的“Other Cities”（其他城市）就可选择自己所在的城市了，中国的多数城市都可找到。

拒病毒于门外——趋势科技防毒精灵2004

□类型：杀毒软件 □版本：2004专业版
□大小：23.7MB □性质：试用
□未注册限制：30天试用期
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.trendmicro.com.cn/activity/vbpro/downloads/tis11sc_b1276.zip



主界面比较朴素。

PC-cillin的大名相信大家都听说过，以前很多主板都捆绑这款优秀的反病毒软件进行销售，笔者大学时的同学不少都是它的忠实支持者。近日，Trend Micro公司针对中国用户发布了最新的防毒精灵（即PC-cillin）2004专业版，而这里介绍的就是最新的测试版本，大家不妨感受一下PC-cillin的实力。新版

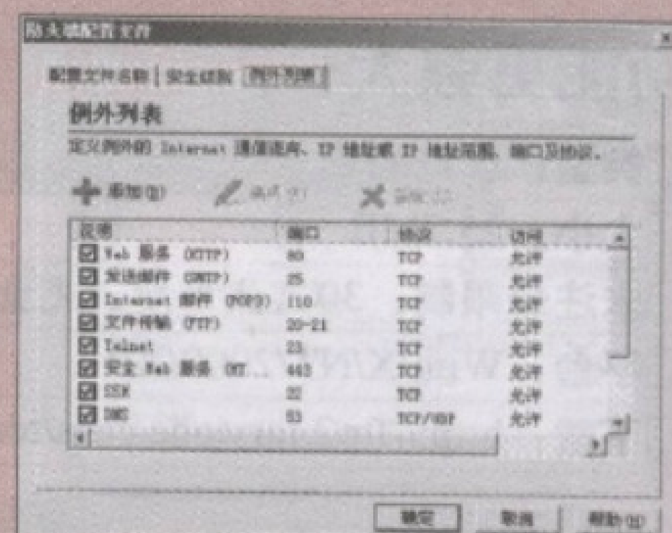
本新增与改进的功能有：

私密数据保护——该功能允许你定义一些信息，当通过Web或电子邮件消息发送时，这些信息会受到阻止，保护你的敏感与私密信息。

垃圾邮件防护——软件包含了一个功能强大并可定制的反垃圾邮件引擎，识别为垃圾邮件的电子邮件信息将被打上标记以利于过滤或删除。

个人防火墙配置文件——可根据不同的环境设置不同的个人防火墙配置文件，最大可能地保护网络安全。

网络病毒防护——软件可被配置为一旦发现网络病毒的最初征兆就立即暂停所有的Internet通信，以防止你的计算机受到感染或感染其他计算机，另外还可检测并删除间谍软件。

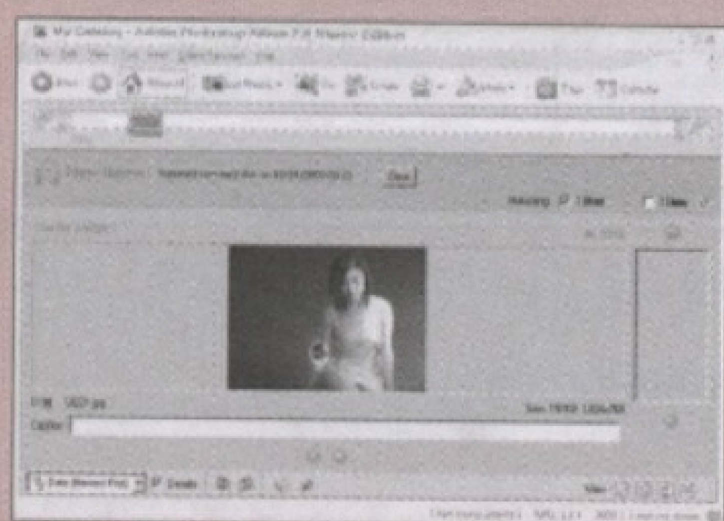


网络防火墙设置有WinXP的风格。

数码照片小管家——Photoshop Album 2.0 SE

□**类型**：图像处理　□**版本**：2.0 SE
□**大小**：5.63MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://download.adobe.com/pub/adobe/magic/photoshopalbum/2.x/psa2se_uk.zip





除了专业品质，还有淡雅的界面。

Photoshop Album 2.0 SE是由著名的Adobe公司发布的一款针对个人用户的免费图像工具软件，提供了商业软件Photoshop Album 2.0的基本功能，如数码照片的查找、修正、分享以及保存——对我们来说，这些功能已足够了。Album 2.0 SE利用“关键字标签”功能，可为每幅图像添加关键字，并利用其方便地查找照片，准确找到你需要的照片组，当你共享照片时，标签可被保存起来，这样另一个Album 2.0用户就能按其有原来的分类自动输入那些照片。利用Album 2.0 SE，还可快速修正有瑕疵（红眼、照明等其他基本缺陷）的照片，操作非常方便，只需点击一两下即可完成修复工作。此外，软件还带有幻灯制作功能，有特色的是，幻灯版中可带有字幕，不妨用它来帮助保存你生活中的美好记忆。

软件升级快报

Mozilla 1.5：出色的网络浏览器。新版本的邮件客户端和网页编辑器增加拼写检查，对Chatzilla作了很大改进，源代码查看时可在状态栏中显示行、列数，改善了程序的性能、稳定性、标准支持以及网站兼容性。下载：http://people.linux.net.cn/holywen/mozilla/mozilla-win32-1.5-zhCN-installer.exe。

VoptXP 7.21：小巧强悍的磁盘碎片整理工具。新版本对软件功能进行了增强，可查看更多的系统状态信息，磁盘碎片整理更加快速、稳定。下载：ftp://vopt.com/pub/VXP_v721.exe。

QuickTime 6.4：知名媒体播放软件。新版本提供了对苹果iTunes 4音乐软件的支持，增强了播放器的性能，内置工具可方便地制作MIDI格式和GS格式音频文件。下载：http://qtinstall.info.apple.com/abarth/us/win/QuickTimeFullInstaller.exe。

Windows XP更新累积程序KB826939（简体中文版）：该补丁包含Windows XP从SP1发布到近期的所有重要升级，一次安装即可方便进行升级。下载：http://download.microsoft.com/download/c/8/b/c8bc14ff-8f07-493f-9ef4-acb9bd905202/WindowsXP-kB826939-x86-CHS.exe。

GoldWave 5.06：著名音频编辑工具。新版本包含新的编辑命令，扩展了对WMA文件的支持（需要Windows Media Player 9），另外修正了一些Bug。下载：http://www.goldwave.com/gwave506.exe。

WinHex 11.1：优秀编辑工具。新版本对按类型恢复文件功能进行了增强改进，可同时恢复多种类型文件、按类型单独恢复隐藏文件夹，修正了一些问题。下载：http://www.winhex.com/winhex-e.zip。

GSview 4.5：优秀的电子书阅读工具。新版本修正了进行打印时的页面偏移问题，文件发生变化时可正确地重新显示，可使用注册表信息进行搜索，另外修正测试版本的的一些问题、增强了程序的稳定性。下载：ftp://mirror.cs.wisc.edu/pub/mirrors/ghost/ghostgum/gsv45w32.exe。

Nero CD Speed 2.10：著名光驱检测工具。新版本增加截图功能，可选择界面语言和读盘速度，新增CD质量测试功能，支持90/99/100/140分钟CD，改进了对DVD+R的兼容性。下载：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_210.zip。

编者按： 从本期开始，让我们来看看如何利用Excel中的函数实现众多的功能。文章仍以实例为主，但本次采取了特殊的排版方式，即实例与关键函数左右相对照的方式，由于Excel函数数量较多，即使选取典型的予以说明，连载次数也会较多，因此欢迎大家对文章结构、排版方式等提出建议，以便在以后连载中改进。本文实例可在大众软件网晶合后院"实用软件"版块下载，地址：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=38。

键盘下的神奇

——Excel代码书写之函数篇（一）



■重庆 烟波

Excel中的函数类似程序，基本上是一个事先定义好的公式，有特定的功能但不像程序可以同时输出多个数值或文本，而是输出单一数值、文本或特定的数值类型。函数需要一些特定的输入值，称为"参数"，参数按照指定的顺序或结构排列，以便进行简单或特定功能的运算，每一个函数都有"名称"和"语法"，只要参数符合函数的语法，便可按照函数的功能获得一个目标值。

为更形象地说明问题，笔者以求和函数SUM()为例具体说明一下。这里我们需要将工作表中A1:C5区域中所有数值的和输到C6单元格中，如果用纯公式那么就得在C6中输入"=A1+A2+A3+A4+A5+B1+B2+B3+B4+B5+C1+C2+C3+C4+C5"（左右全角引号不包括在公式内，下同），如果用SUM()函数，只须输入"=SUM(A1:C5)"，然后按回车健即可，其中A1:C5便是参数。而SUM()函数的语法表达式为"SUM(number1,number2，…)"，其中"number1、number2、…"都是参数，总共可写入30个参数，这些参数可以是单元格名，可以是实际的数字，也可以是单元格区域名。

Excel中的函数大致可分为以下几类：数学和三角、逻辑、文本、时间与日期、统计、财务、数据库、查找与引用、信息。对求和、平均值、计数、最大值、最小值等常用函数我就不多说了，下面笔者以实例为线，公式说明为插文的形式先介绍一下经常使用的数学及三角函数，附带介绍一下逻辑函数。

实例1：电信计费问题

某电信服务商规定，市内手机电话计费以6秒钟为1个计费单位，每天若开始通话时间为7:00～18:00则为"常规"时段，每1单位0.06元，未满1单位者仍以1单位计；若开始通话时间为18:00到第二天的7:00则为"优费"时段，每1单位0.04元，未满1单位者仍以1单位计。请根据图中给出的通话起始时间和终止时间（图1），分别求出其通话时间、通话秒数、通话时段和通话费用。

求解实例1

首先要说明，求解中采用的公式在插文中均有解释，不了解时可随时参考。图1中给出的起始时间、终止时间都带有日期，因此通话时间为终止时间减去起始时间，即在C2中输入"=B2-A2"，在本刊连载"Excel代码书写之公式篇（上）"一文中对时间常量有过详细论述，这里的通话时间实际上是零点几天，故通话秒数D2的表达式为"C2*24*60*60"。计费单位的计算就简单了，直接在E2中输入

常用的数学及逻辑函数

1.取整函数INT()。 其语法表达式为"INT(数值)"，此函数的作用是取数字或数值预算结果的整数部分，将小数部分无条件地舍去，如"=INT(10/4)"的结果即为2。如果参数是负数，那么舍弃小数并降位到更小的整数，如"=INT(-10/4)"的结

C2

	A	B	C	D	E	F	G
1	起始时间	终止时间	通话时间	通话秒数	计费单位	通话时段	通话费用
2	2003-5-20 10:12:10	2003-5-20 10:50:02					
3	2003-5-21 06:02:50	2003-5-21 06:32:12					
4	2003-5-21 08:31:24	2003-5-21 08:50:02					
5	2003-5-21 16:54:06	2003-5-21 17:23:01					
6	2003-5-21 23:48:23	2003-5-22 01:10:51					

图1

D2 =C2*24*60*60

	A	B	C	D	E	F	G
1	起始时间	终止时间	通话时间	通话秒数	计费单位	通话时段	通话费用
2	2003-5-20 10:12:10	2003-5-20 10:50:02	0:37:52	2272			
3	2003-5-21 06:02:50	2003-5-21 06:32:12	0:29:22	1762			
4	2003-5-21 08:31:24	2003-5-21 08:50:02	0:18:38	1118			
5	2003-5-21 16:54:06	2003-5-21 17:23:01	0:28:55	1735			
6	2003-5-21 23:48:23	2003-5-22 01:10:51	1:22:28	4948			

图2

"=ROUNDUP(D2/6,0)"，不能整除的无条件进位（图2）。

接下来是判断是否为"常规"时段，A2中的数值显示成含日期与时间的形式，如果把它转变成常规格式，则日期为整数部分，时间为小数部分，利用"INT(A2)"求取其整数部分（即日期），再用"A2-INT(A2)"求取其小数部分（即时间），只要"A2-INT(A2)"大于或等于7:00，且小于18:00，则为"常规"时段，否则为"优费"时段。因此只需在F2中输入"=IF(AND(A2-INT(A2)>=TIME(7,0,0),A2-INT(A2)<TIME(18,0,0)),"常规","优费")"即可（图3）。其中"TIME()"为时间转换函数，语法表达式为"TIME(时，分，秒)"，作用是将拆开的时、分、秒再组合成时间。

然后利用一个IF()函数算出最后的费用，在G2中输入"=IF(F2="常规",0.06,0.04)*E2"即可（图4）。

E2 =ROUNDUP(D2/6,0)

	A	B	C	D	E	F	G
1	起始时间	终止时间	通话时间	通话秒数	计费单位	通话时段	通话费用
2	2003-5-20 10:12:10	2003-5-20 10:50:02	0:37:52	2272	379		
3	2003-5-21 06:02:50	2003-5-21 06:32:12	0:29:22	1762	294		
4	2003-5-21 08:31:24	2003-5-21 08:50:02	0:18:38	1118	187		
5	2003-5-21 16:54:06	2003-5-21 17:23:01	0:28:55	1735	290		
6	2003-5-21 23:48:23	2003-5-22 01:10:51	1:22:28	4948	825		

图3

G2 =IF(F2="常规",0.06,0.04)*E2

	A	B	C	D	E	F	G
1	起始时间	终止时间	通话时间	通话秒数	计费单位	通话时段	通话费用
2	2003-5-20 10:12:10	2003-5-20 10:50:02	0:37:52	2272	379	常规	22.74
3	2003-5-21 06:02:50	2003-5-21 06:32:12	0:29:22	1762	294	优费	11.76
4	2003-5-21 08:31:24	2003-5-21 08:50:02	0:18:38	1118	187	常规	11.22
5	2003-5-21 16:54:06	2003-5-21 17:23:01	0:28:55	1735	290	常规	17.4
6	2003-5-21 23:48:23	2003-5-22 01:10:51	:22:28	4948	825	优费	33

图4

果就为-3。

2.逻辑函数IF()。 其语法表达式为"IF(条件式，为真的值，为假的值)"。此函数会测试第1个参数（条件式）的结果，若为真则返回第2个参数，假如为假则返回第3个参数，而条件式测试的结果有且仅有两种情况，即真和假。

3.逻辑函数AND()、OR()。 其语法表达式分别为"AND(参数1，参数2，…)"、"OR(参数1，参数2，…)"。AND()函数要求必须所有参数都为真，其结果才会为真，只要参数中有一个为假，其结果则为假；OR函数则相反，只要函数中有一个参数为真，其结果则为真。

4.求余函数MOD()。 其语法表达式为"MOD(被除数，除数)"。此函数的作用是求余数，被除数和除数均可为实数，但除数不能为0，如"=MOD(19,6)"的结果为1。

5.四舍五入ROUND()。 其语法表达式为ROUND(数值,位数)。此函数的作用是指定保留的小数位数，然后将其余小数进行四舍五入。位数参数若大于0则代表小数点以下的位数，等于0表示将数字四舍五入成整数，若小于0则将数字四舍五入到小数点左边指定的位数，例如"=ROUND(263.8156,2)"的结果为263.82，"=ROUND(263.8156,-2)的结果为300。和ROUND()函数相关的，还有**无条件进位ROUNDUP()**函数与相反的**无条件舍位ROUNDDOWN()**函数，其语法表达式分别为"ROUNDUP(数值，位数)"、"ROUNDDOWN(数值，位数)"，如："=ROUNDUP(2.426，1)"的结果为2.5，"=ROUNDDOWN(2.426，2)"的结果为2.42。

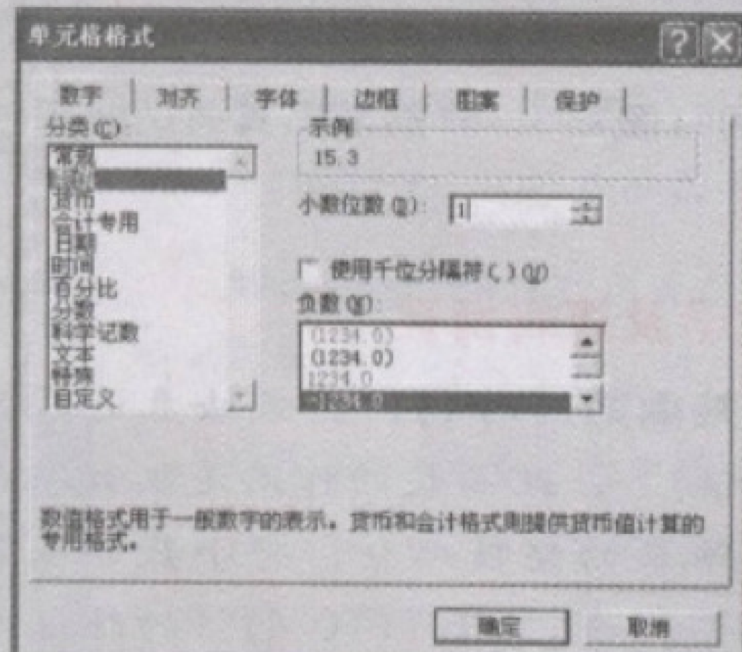


插图1

小数位数的不同处理方法

选择"格式"→"单元格"菜单项，打开"单元格格式"对话框，在"数字"选项卡的"分类"框中选择"数值"，我们便可以在此设置单元格的小数显示位数（插图1）。但用此法显示的小数和用四舍五入得到的小数并不相同，前者只是显示留下所指定的小数位数，但其原值并未改变，后者却已将原值改为只留下所指定位数的小数。例如插图2中A1单元格为数值15.34，B2的数值等于A1，不过通过调整单元格的格式，将小数只显示到1位；B3的数值是通过对A1四舍五入保留到1位小数而得到的。现在我们将B2乘以3的结果输出到D2中，将B3乘以3的结果输出到D3中，你便会发现D2并不等于D3。

D2 =B2*5

	A	B	C	D
1	15.34			
2	显示到1位小数	15.3	乘以5	76.7
3	四舍五入到1位小数	15.3		76.5

插图2

实例2：绘制正弦、余弦函数图像

用Excel可绘制各种三角函数的图像，下面就以正、余弦函数散点图为例说明（其实还有其他更简单的方法，这里只是为了说明三角函数的应用）。

1.录入正弦、余弦函数所需的角度数据。 按照图5在工作表中录入角度值，自B1至N1的单元格以30度递增的方式录入从0至360的数字，共13个数字。

2.求函数值。 在第二行和第三行分别输入SIN()和COS()函数，不过请注意：SIN()、COS()等三角函数在Excel中需要用弧度值表示角，因此得先将角度值转为弧度值，具体可以用RADIANS()函数来转换，在B2中输入“=SIN(RADIANS(B1))”，然后通过拖拉填满其他正弦函数值的单元格。接着在B3中输入“=COS(RADIANS(B1))”，同样将其他余弦值的单元格也填满（图6）。

3.插入图像。 先选中绘制函数图像所需的源数据（这里为A1:N3），单击格式工具栏中的“图表向导”按钮（或选择“插入”→“图表”菜单项），打开“图表向导”对话框，在“标准类型”选项

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1		0	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360
2	正弦													
3	余弦													

图5

B2 =SIN(RADIANS(B1))

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1		0	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360
2	正弦	0	0.5	0.866	1	0.866	0.5	1E-16	-0.5	-0.866	-1	-0.866	-0.5	-2E-16
3	余弦	1	0.866	0.5	6E-17	-0.5	-0.866	-1	-0.866	-0.5	-2E-16	0.5	0.866	1

图6

卡的“图表类型”选项框中选择“XY散点图”，再在右侧的“子图表类型”中选择“无数据点平滑线散点图”（图7），单击“下一步”，出现“图表区域”对话框，不做任何操作，直接单击“下一步”，在“图表选项”对话框的“标题”选项卡中输入“图表标题”、“数值(X)轴”、“数值(Y)轴”的名称（图8），其他选项卡中的内容可采用默认设置，最后单击“完成”即得到所要的图像（图9）。

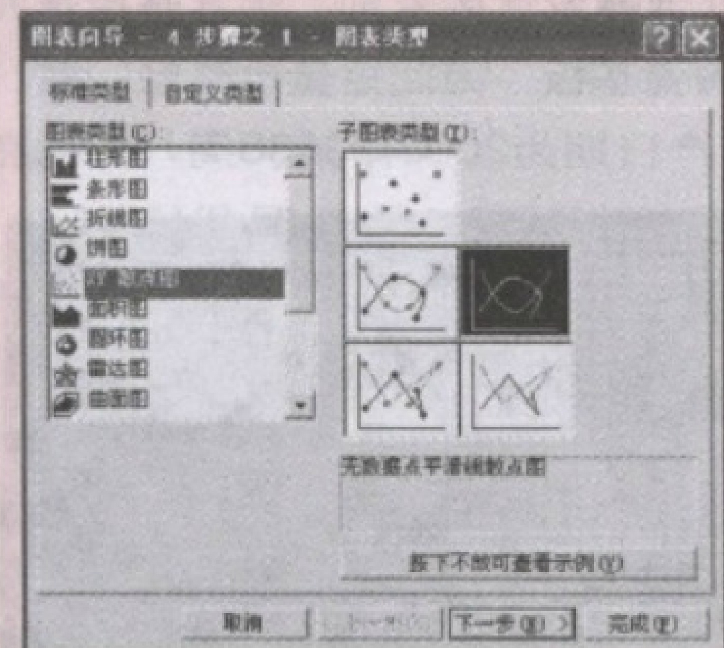


图7

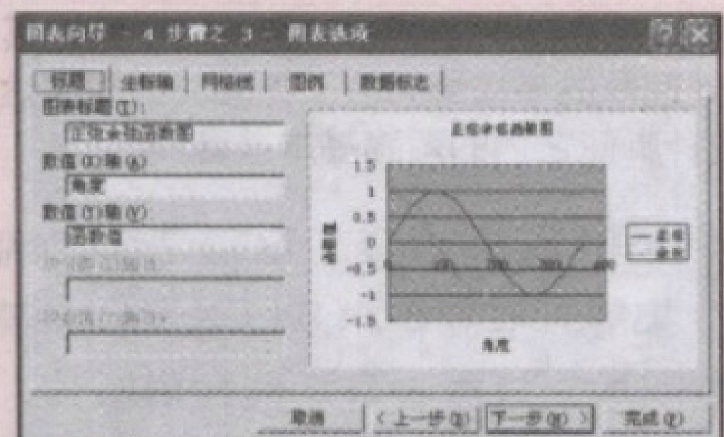


图8

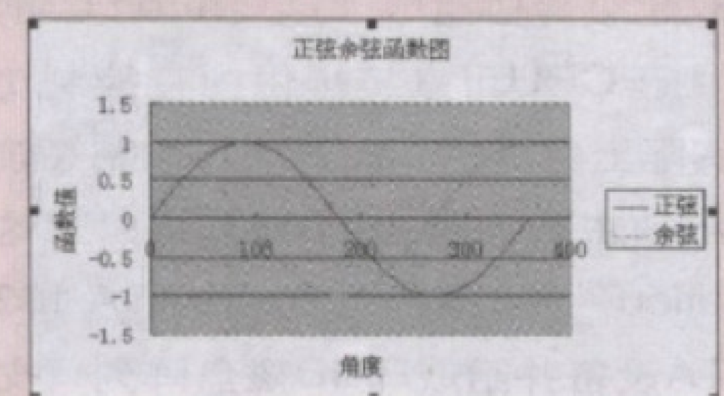


图9

4.编辑图像。 图像生成后，字体、图像大小、位置、坐标轴格式等不一定合适，可进行相应修改。所有这些操作可先用鼠标选中相关部分，再单击右键弹出快捷菜单，通过快捷菜单中的有关项目即可进行操作。这里我们右键单击X轴，在弹出来的菜单中选择“坐标轴格式”，在弹出来的对话框中点选“刻度”选项卡，将“最大值”改为360，“主要刻度单位”改为90（图10），这样处理后，图表就好看多了。

常用的三角及相关函数

1.正弦函数SIN()、余弦函数COS()。 其语法表达式分别为“SIN(数值)”、“COS(数值)”，其中数值为角度，而角度必须以弧度为单位，如果角度的单位是度，可将其乘以PI()/180转换成弧度，或利用RADIANS()函数转换。

2.角度转换函数RADIANS()。 其语法表达式为“RADIANS(角度值)”，此函数的作用是将以度数为单位的角度转换成以弧度为单位。如“=RADIANS(180)”的结果即为π。

如何查找你需要的公式

选定要插入公式的单元格，点击公式栏上的“fx”，会弹出“插入函数”对话框（插图3）。简单的搜索方法可以在“类别”下拉框中选择函数类别，之后在下方“选择函数”列表框中选定某个函数，此时下方会出现该函数的具体说明，可根据说明选定你所需的函数，并可同时了解到该函数的使用方法。另一种搜索方法则可在最上方的“搜索函数”框中输入关键词，之后点“转到”按钮，“选择类别”中就会出现一个“推荐”类别，下方则列出了推荐的函数，用这种方法多试几次关键词一般都能找到所需的函数。

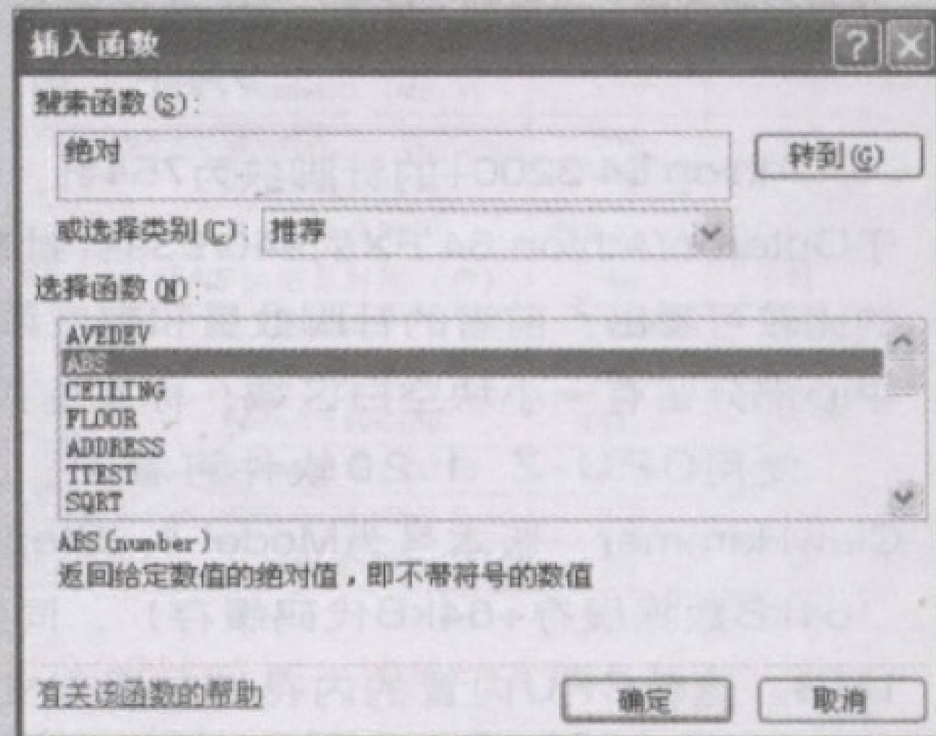


插图3

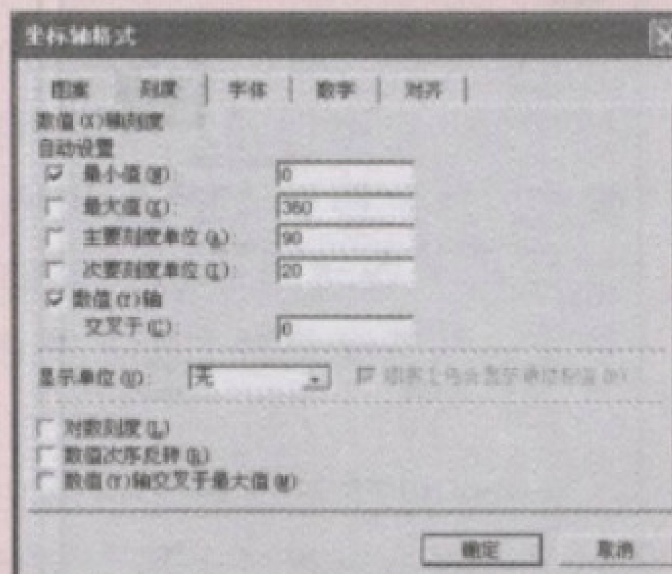


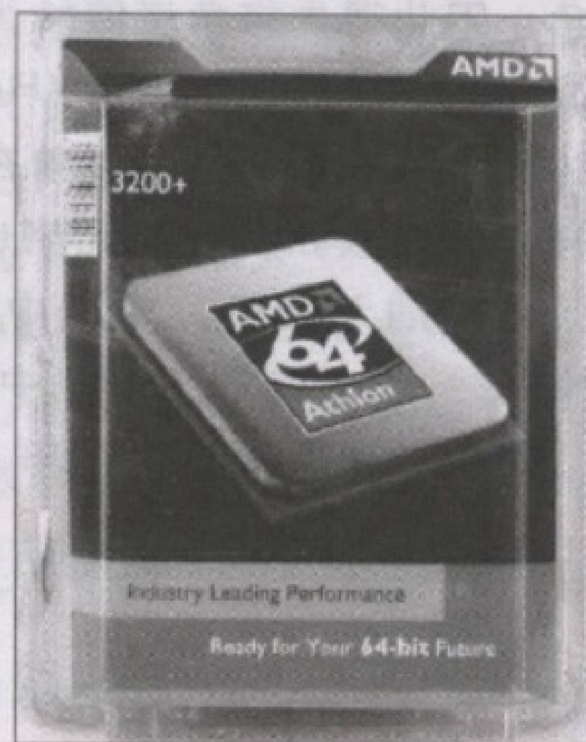
图10

普及64位平台

硕泰克K8T800主板 Athlon 64 3200+ 套装评测报告



晶合实验室 魔之左手



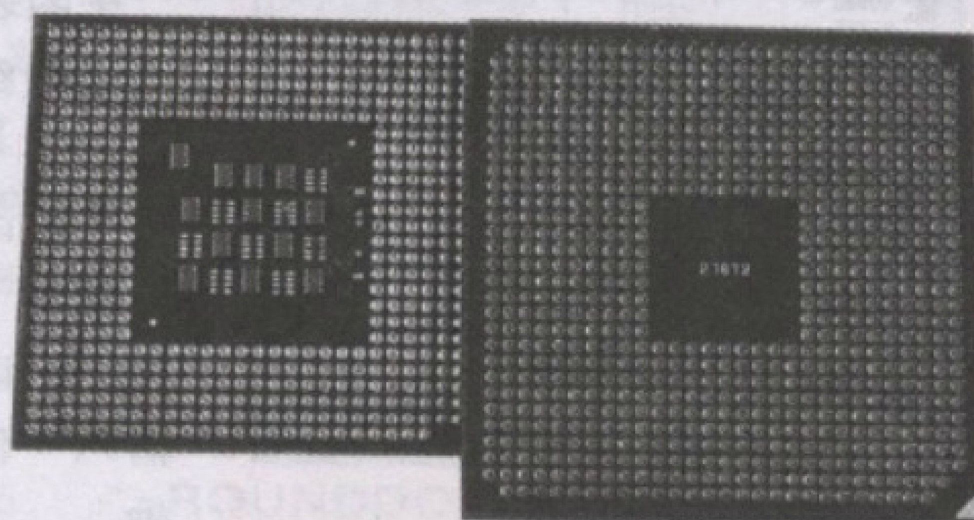
盒装Athlon 64 3200+

AMD推出的64位CPU使PC处理器首次进入64位时代，因此深受电脑用户特别是DIY爱好者的关注。但由于种种原因，个人用户还很难得到这些产品，国内的消费者更难得一见其“芳容”。为让用户早日享受到这些产品，一些销售商采用套装的形式为用户提供Athlon 64系统。作为主板厂商，硕泰克也采取了类似措施，为其SL-K8AV2-R/-RL主板采取了与盒装Athlon 64 3200+搭配发售的形式。



从其封装壳体上可看到一些生产信息。

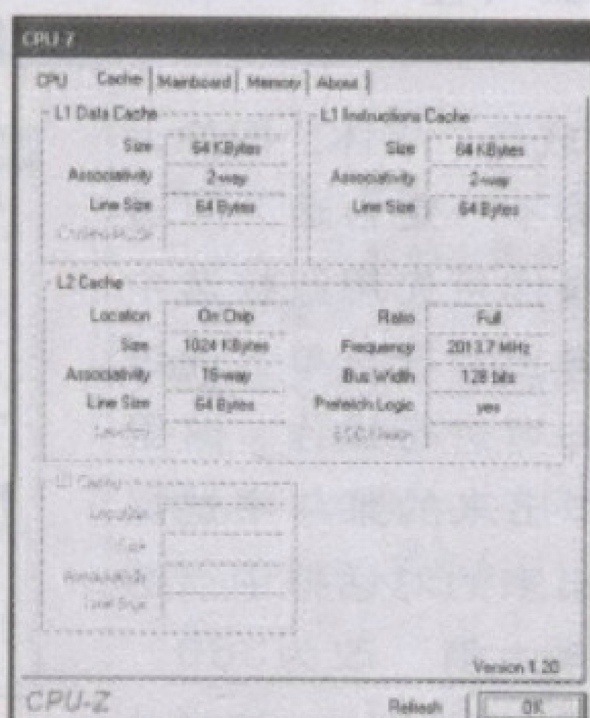
本刊在今年第20期“硬件评析”栏目的评测报告中，曾详细介绍过AMD 64位处理器系列中面向个人高端市场的Athlon 64 FX51，这次硕泰克送测的套装中搭配的是这一系列中面向个人中端市场的Athlon 64处理器。Athlon 64 3200+处理器采用200MHz外频，实际主频为2GHz，略低于Athlon 64 FX51和Athlon XP 3200+的2.2GHz。Athlon 64采用754针接口，带有金属壳的mPGA封装，从壳体正面看与其他AMD 64位处理器没什么差别，但其基板是和Barton类似的绿色有机基板，而非Athlon 64 FX51的陶瓷基板，因此重量也略轻一些。从其正面标示可看到这款处理器由马来西亚封装，生产日期为2003年第38周（大约在9月中上旬）。



Athlon 64背面针脚及与P4处理器（左）的比较，其他AMD 64位处理器的基板编号位于正面（数量高达940/939的针脚使它们的背面基本被塞满了。

Athlon 64 3200+的针脚数为754针，在个人电脑的CPU中仅次于Opteron/Athlon 64 FX的940/939针封装。从它与P4 Northwood的比较可看出，前者的针脚数量和密度都明显大得多。在它底面的中心部分留有一小块空白区域，标有基板的编号“27872”。

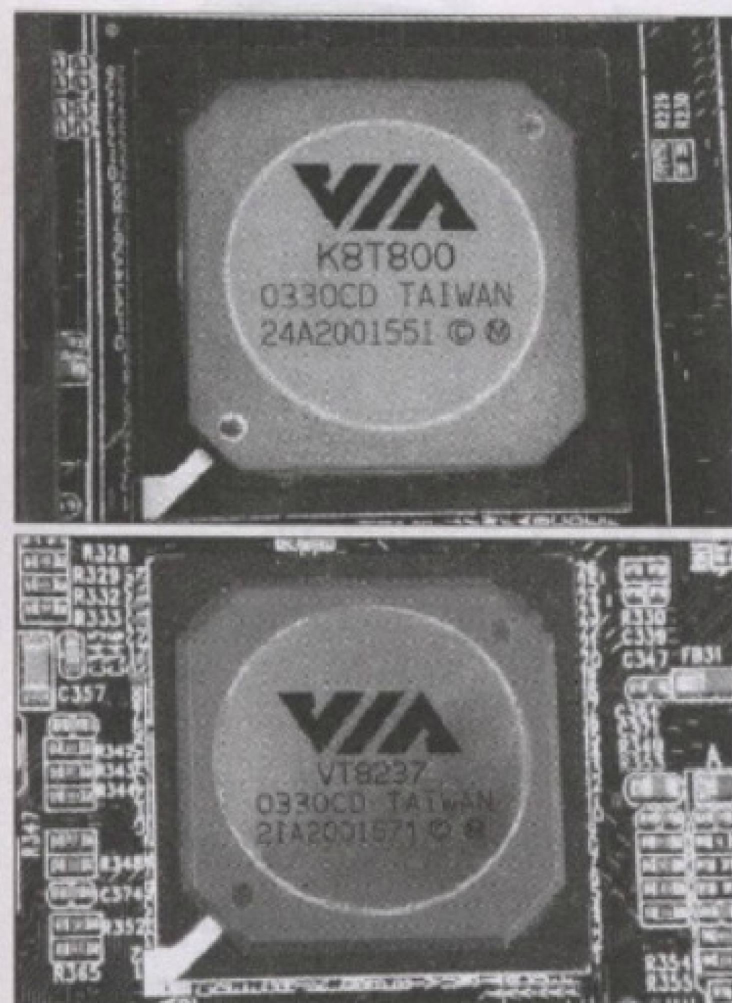
使用CPU-Z 1.20软件可看到，这款Athlon 64代号为ClawHammer，版本号为Model 4、Steping 8，一级缓存为128kB（64kB数据缓存+64kB代码缓存），同频率的二级缓存容量高达1MB。这款CPU内置的内存控制器仅支持单通道DDR 400内存（Athlon 64 FX支持双通道），但重要的是它能使用普通内存，而无需搭配价格高昂的Registered ECC内存。这款CPU的流水线、运算单元、扩展指令集等都和Athlon 64 FX没什么差别，但没有提供多处理器控制单元（或者是功能被屏蔽）。

CPU-Z中的给出的CPU和Cache信息。

硕泰克提供的K8AV2-RL主板采用VIA K8T800芯片组，它由K8T800北桥和VT8237超级南桥组成，这与nForce3的单芯片结构有明显区别。由于CPU可直接提供内存控制功能，因此芯片组中的北桥实际上仅提供了AGP 8×控制等较为“简单”的功能；芯片组的主要功能由VT8237提供，这款超级南桥具有“DriveStation”控制组件，除4个ATA/133设备外，还可连接4个S-ATA设备并组成RAID磁盘阵列（支持RAID 0/1/0+1和JBOD，JBOD相当于扩展的RAID 0，能

连接两块以上硬盘）。在这样的高端系统中，存储单元已是非常明显的性能瓶颈，在硬盘技术有明显突破之前，只有使用RAID系统才能大幅提高磁盘性能，减少因此造成的系统性能损失，在这一点上VIA、SiS等厂商和Intel选择了同样的道路。



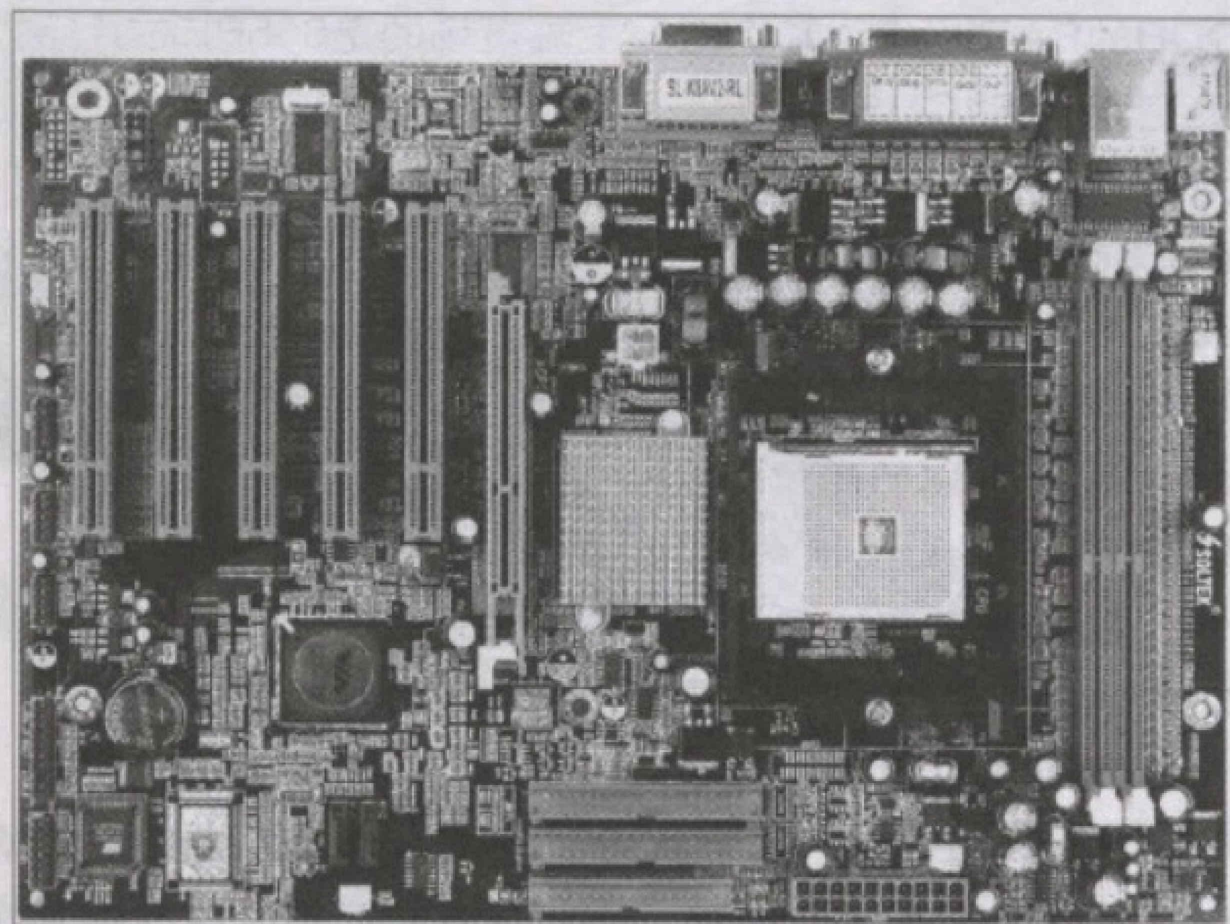
VIA K8T800和VT8237芯片组

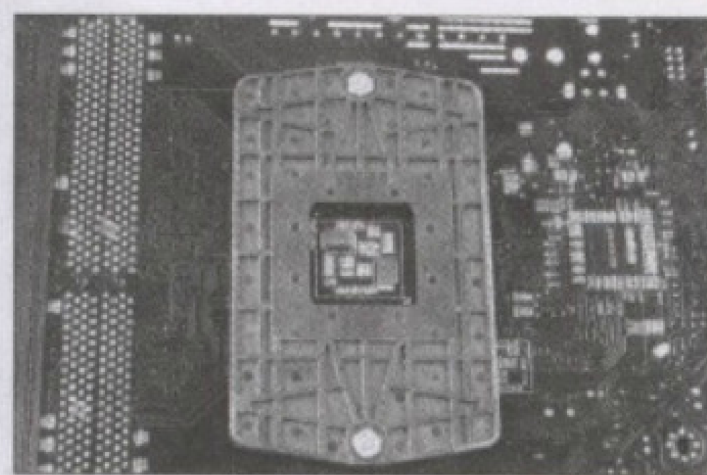
VT8237还提供了"Advanced Connectivity"组件，能提供8个USB 2.0接口以及内置10/100Mb网卡；该芯片集成了Vinyl音频单元，借助VIA强大的音频芯片设计能力，VT8237集成的音频单元可提供6声道输出，且支持英国Sensaura公司开发的3D音效技术。

硕泰克的K8AV2-RL采用棕黑色PCB，虽然硕泰克标示这款主板仍采用ATX板型（305mm×220mm），但我们发现其结构有些近似于Intel最近宣布的BTX标准：两条DIMM槽位于主板顶端，与北桥芯片对应处于CPU插槽两侧，都可借助CPU风扇的排风进行散热。主板提供了1个AGP 8×和5个PCI槽，所有插槽均采用较为醒目的淡紫色。主板安装有支持6声道输出的VT1616 Codec及VIA 6103 10/100M网络芯片；背面I/O接口为标准结构，仅提供了2个USB接口。

K8AV2-RL使用4针辅助供电接口，3相CPU供电电路，在CPU旁的供电电路中安装了6颗3300μF的大容量电容，以确保CPU获得平稳强大的供电电流。其CPU散热支架与我们测试的Athlon FX 51系统基本一致，可正常使用盒装CPU提供的原厂风扇，除较为特殊的风扇固定方式外，主板背面的大型固定板也很有特色。

这款主板为用户提供了英文说明书，配合盒装CPU的多语言安装说明，基本可指导对这一系统并不熟悉的用户进行安装。主板还附带了IDE、S-ATA数据线和电源线，附赠软件光盘中包括PC-cillin 2002、VirtualDrive 7、RestoreIT！3 lite、Partition-Magic 6.0 SE、DriveImage 4.0等5款软件，硕泰克还为用户提供了软件的中文说明书。


硕泰克K8AV2-RL主板。


为支撑庞大沉重的散热器，主板背面的散热器支架固定板也很大。

在性能测试中，除这一套装组件外，我们的测试平台安装Kingmax DDR 400内存256MB×2，ATI RADEON 9700 Pro显卡，西部数据1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1；安装VIA 4in1驱动4.49版，ATI催化剂驱动3.8；对比系统采用Intel 865PE主板，安装Intel芯片组驱动5.02.1003，打开超线程（HT）支持。

测试成绩表：

项目		Athlon 64 3200+套装	P4 3.2GHz
外频（FSB）MHz		201.4	200.52 (802.08)
主频MHz		2013.7	3208.31
SisoftSandra MAX3			
CPU BenchMark	Dhrystone ALU	7969	9939
	Whetstone FPU/iSSE2	3051/4205	2776/6219
CPU Multi-media Mark	Integer aEMMX/aSSE	11307	14822
	Float aSSE*	12424	22878
Memory BenchMark	RAM Bandwidth Int Buffered iSSE2 (MB/s)	3022	4871
	RAM Bandwidth Float Buffered iSSE2 Bandwidth (MB/s)	3022	4926
SYSMark 2002		296	345
Internet	得分/响应时间	367/2.34	461/1.86
Office	得分/响应时间	238/0.77	258/0.71
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	44	44
3DMark2001 Pro SE 330	Default	17589	17215
3DMark03 330	默认测试	5123	5175
Quake Ⅲ v1.32 DM6	Fastest 640X480	483.5	481.7
	High Quality 1024X768	388.5	389.6
视频编码时间（秒）	FlaskMPEG 0.78+DivX 5.05	112	101
MP3压缩（秒）	Lame 3.94	26	25

*Athlon 64与P4 3.2GHz在这一项目的名称上有区别。

与P4 3.2GHz相比，Athlon 64 3200+仅在浮点性能方面有接近甚至超越对手的能力，在一般商业应用等方面还有较明显的差距。不过应该看到，这款CPU的市场定位与作为Intel最高端产品的对手完全不同，如果AMD能重演K6和K7时代的价格战，与其他AMD 64位处理器相比，Athlon 64无疑将是最有希望冲击主流市场的产品。当然，这一切都取决于AMD能否尽快提高Athlon 64的良品率，将其量产并全面推向市场。

目前硕泰克K8T800主板+Athlon 64 3200+套装的售价为5999元，并附赠摩西的黑侠无线键鼠套装，看来比较适合狂热的游戏玩家和超级AMD Fans。

"晶合实验室吗？我想问一下我的机器可不可以升级内存……"

"编辑你好！请教一下，为什么我新买的硬盘不能被系统识别呀，谢谢了！……"

最近打进编辑部里询问硬件搭配的电话越来越频繁，新年的临近预示着每年一次的升级即将展开……这些都让我们意识到组织一次"Step by Step"形式的装机指导的必要性。也许很多老手会对此不屑一顾，认为自己早已熟悉这些日常技巧，那么请稍安毋躁，一则"菜鸟"毕竟不在少数，二则这又何尝不是一个重温和再学习的机会呢？

看着照片上那一堆散发着诱惑力的新配件，是不是有些激动和紧张？强烈的求知欲驱使大家跃跃欲试，接下来让我们看看本文的主角吧。



手把手教你装"双通道DDR+800MHz P4电脑"

■专题策划 本刊编辑部 ■执笔 李璨

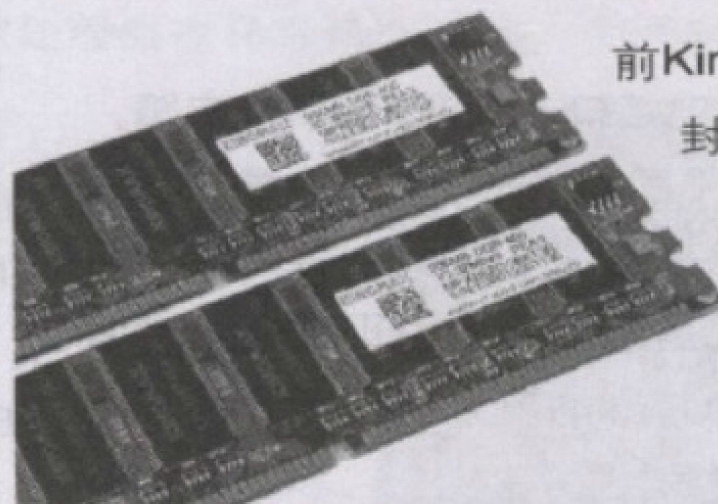
一、凡事预则立——装机平台及准备工作

在我们组织这个小专题的时候，Intel刚进行了一次较大规模的点仓（全面调价，一般是降价），高频P4处理器逐渐走近大众。和一年前相比，现在的P4 CPU已发生了较大变化，首先是对Hyper-Threading（超线程技术）的支持，让我们可在某些场合下充分利用P4强大的运算性能；其次，533MHz甚至800MHz的前端总线频率比以往有了更高的内存带宽需求，同时也带来了更强大的性能；最后，512kB的二级缓存提供了比"古老"的Willamette核心P4更高的数据命中率。这里我们选择3.0GHz的P4C处理器作为演示用，为顶住该处理器发出的巨大热量，我们为它配备了一款CoolerMaster的"龙卷风"风扇。



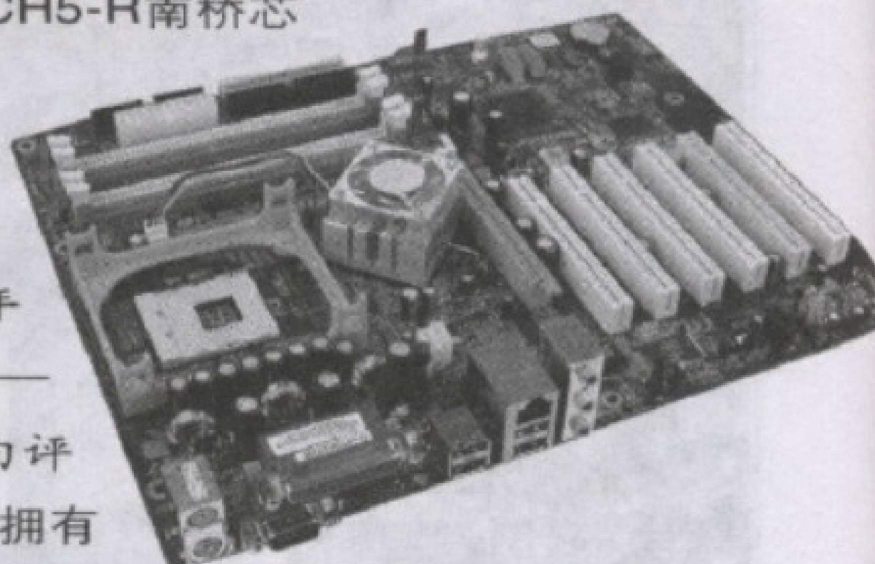
P4 3.0GHz及其散热器

众所周知，Intel抛弃RDRAM以后，完全投入了DDR SDRAM的怀抱，拥有800MHz前端总线的P4更是对DDR400内存情有独钟。为保证系统运行的稳定性，我们建议使用名牌内存，这里演示用的内存为Kingmax DDR400 256MB。需要注意，目前Kingmax内存条采用了两种不同封装的内存芯片，一种是我们这次用的TSOP封装，另一种是micro-BGA封装，相对而言前者售价略低一些。



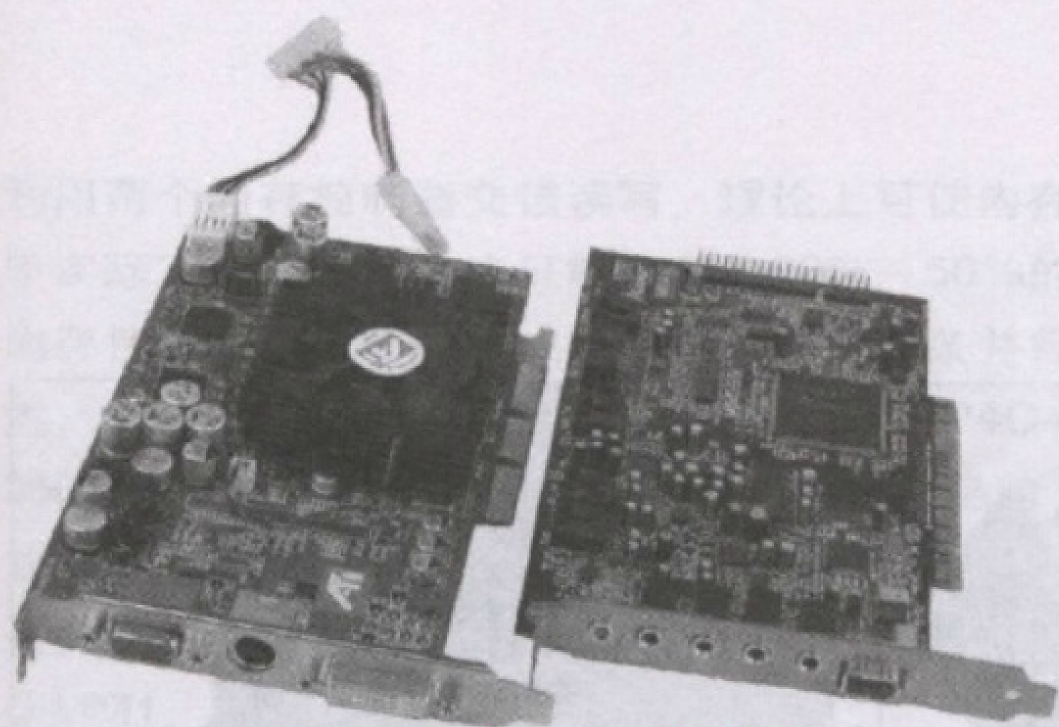
Kingmax DDR400内存条

为了给800MHz FSB P4处理器提供足够的内存带宽，Intel推出了数款支持双通道DDR的P4芯片组，其中面向主流市场的是865PE芯片组，它可灵活地选配ICH5或ICH5-R南桥芯片，为我们提供了最为成熟的P4平台（**编者注：**要详细了解P4+865PE平台的情况，请参考本刊今年第21期的《延续BX的辉煌——14款865PE主板横向评测》）。我们演示用的是拥有丰富功能的精英PHOTON PF1主板（i865PE芯片组）。



精英PHOTON PF1主板

IDE（Parellel-ATA，并行ATA）作为个人电脑上的主流硬盘接口已工作了近20年，随着人们对性能及使用便利性越来越高的要求，它已开始变得老旧。新的Serial-ATA（串行ATA）硬


演示用的AGP 8×显卡和5.1声卡

盘凭借更高的接口速度和热插拔特性渐渐开始得到普及，再加上并不昂贵的价格，占据市场主流只是时间问题。在这个专题里，我们使用的是一块希捷酷鱼Ⅴ代120GB S-ATA版及一块西部数据WD1200JB IDE硬盘，我们将在文中穿插介绍。

虽然AGP 8×在实际使用过程中性能优势并不明显，但其接口的物理结构相对早期版本却有了明显变化，我们找来了AGP 2×、AGP 4×及AGP 8×的主板，用图例来演示它们的区别，而显卡则是我们测试中的老朋友——ATI原厂RADEON 9700 Pro。除主板集成的声卡外，我们还为演示系统配备了一块SB Audigy豪华版，并搭配了一套5.1多媒体音箱。


光驱、键盘、鼠标

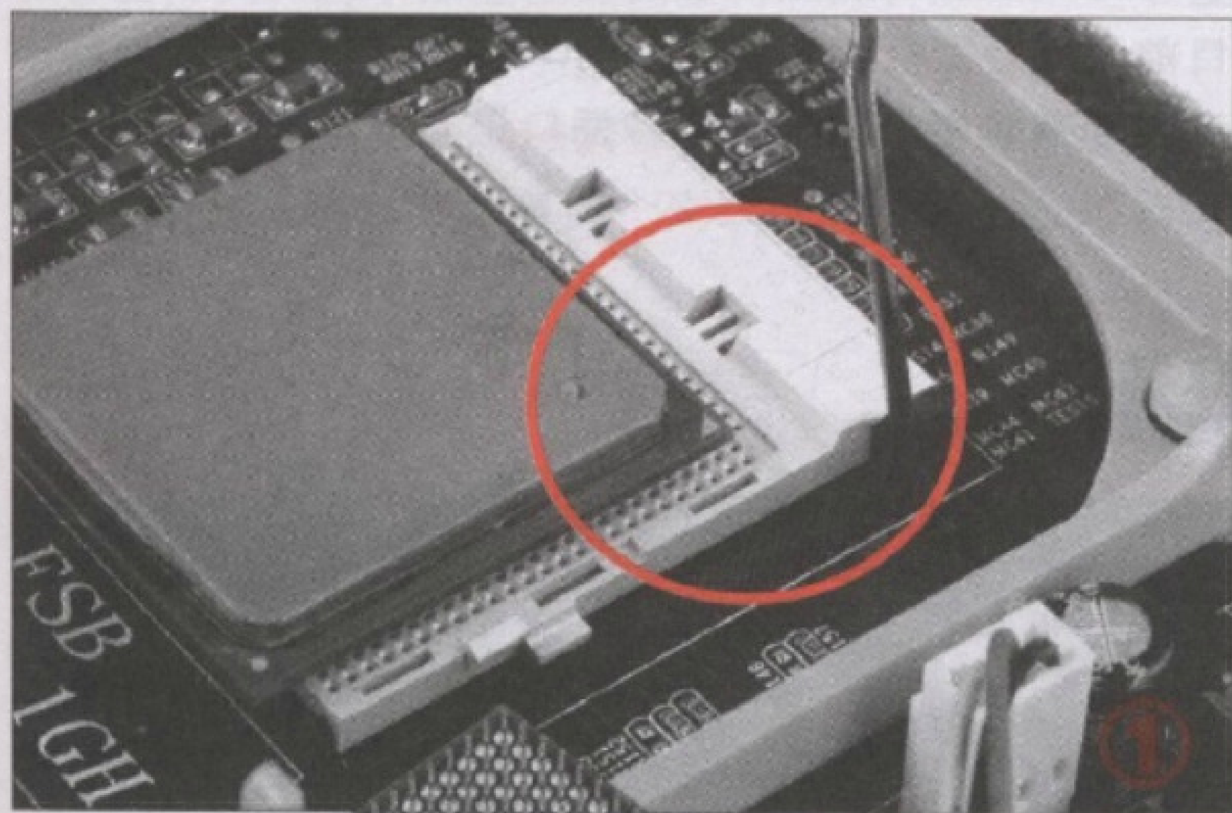
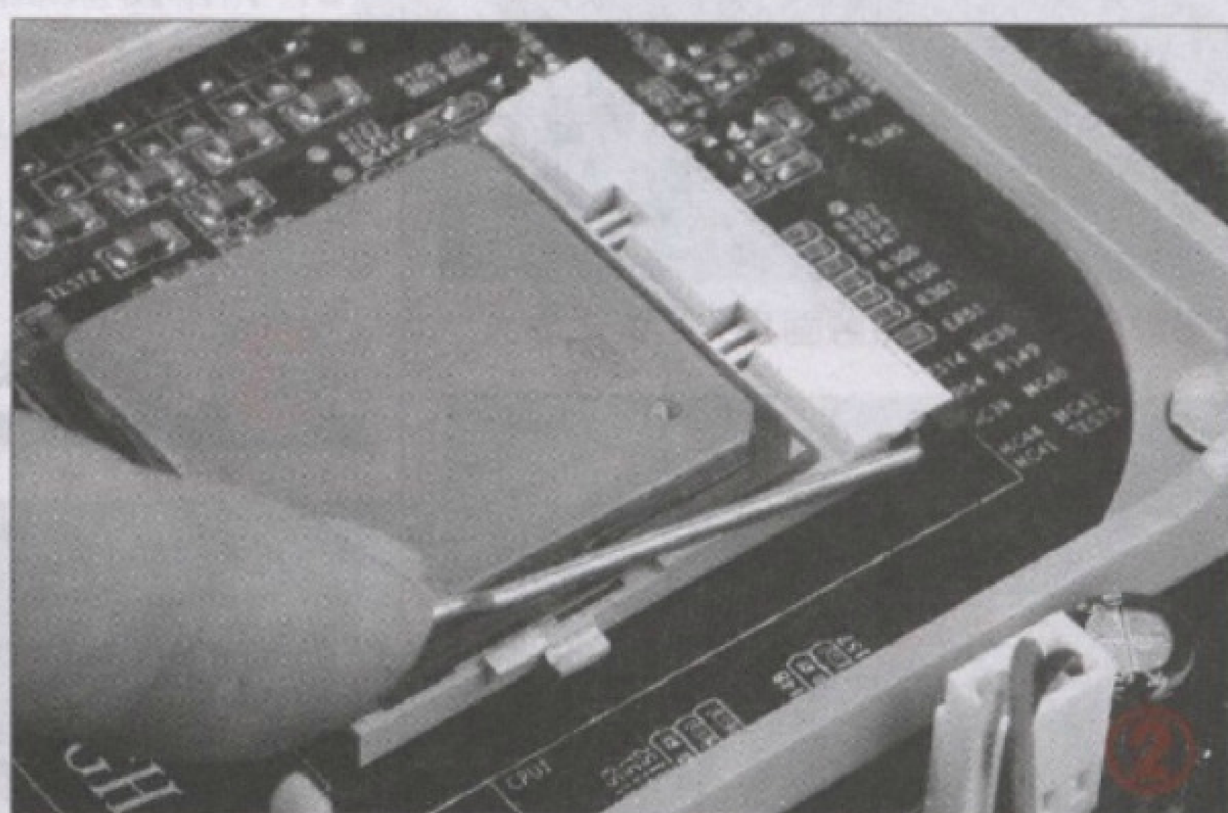
光驱一直是多媒体电脑的标准配置，随着技术的进步，可擦写光盘和DVD开始成为台式电脑中的常客。我们采用一台三星48×康宝驱动器作为范例，同时也将对双光驱情况下的主从设置进行介绍。显示器、鼠标、键盘等常见输入输出设备同样必不可少，用户在选购时特别需要注意，因为其质量对身体健康及工作效率都有很大影响。机箱和电源作为其他配件的载体和动力源，越来越受到重视，我们采用了一款中高档的富士康“至尊TH001”机箱（标配FTEK 300W电源），它采用了许多独特而方便的设计，从中可以了解到目前高档机箱的发展水平。同时，我们也拿了一款普通设计的机箱进行对比讲解（主要多了安装螺丝的步骤，其他方面基本相同）。

此外，我们还需要做其他一些准备：电源插座、数据线、导热硅脂、卫生纸、螺丝刀（大部分场合下都需要）……最后，操作前务必放掉身上的静电——冬天来了，厚厚冬衣下的静电是电脑的大敌！

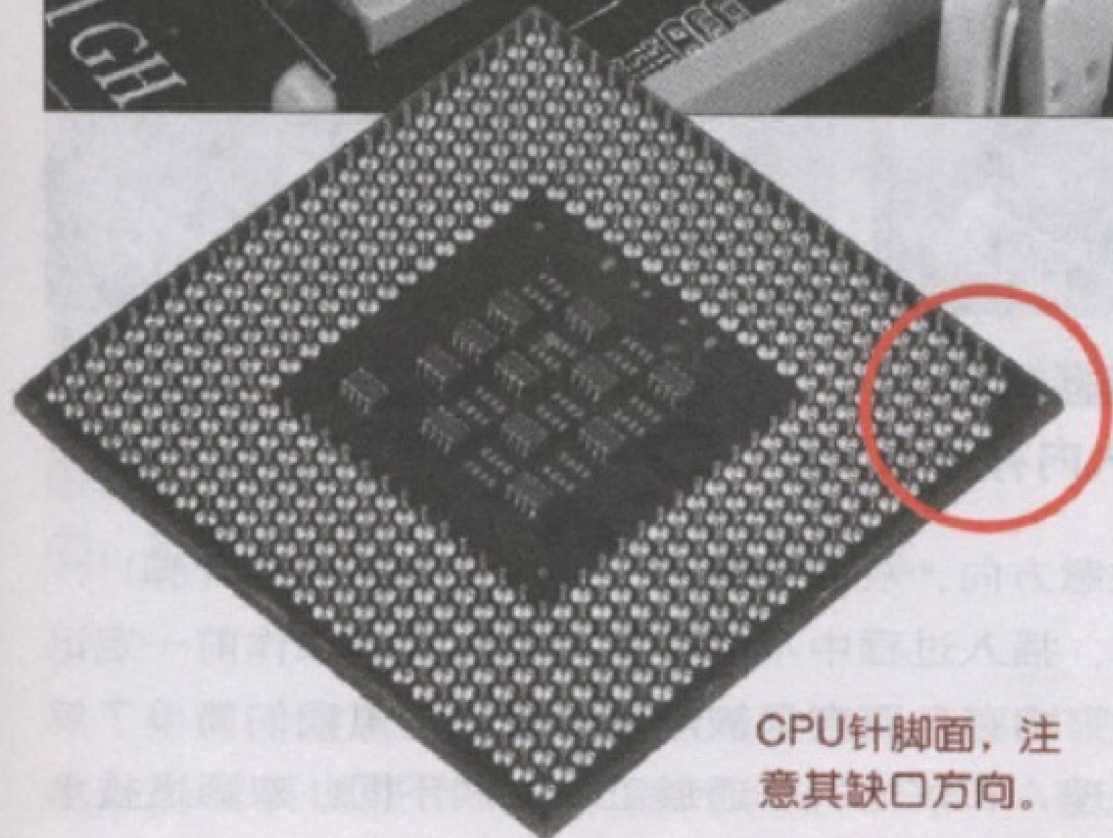
准备好了吗，让我们开始吧！

二、一步一步装P4电脑

1 安装处理器

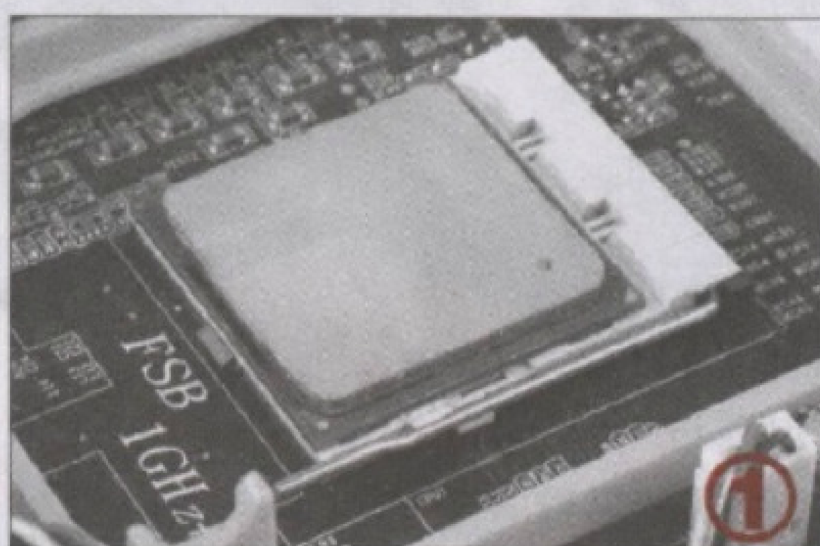



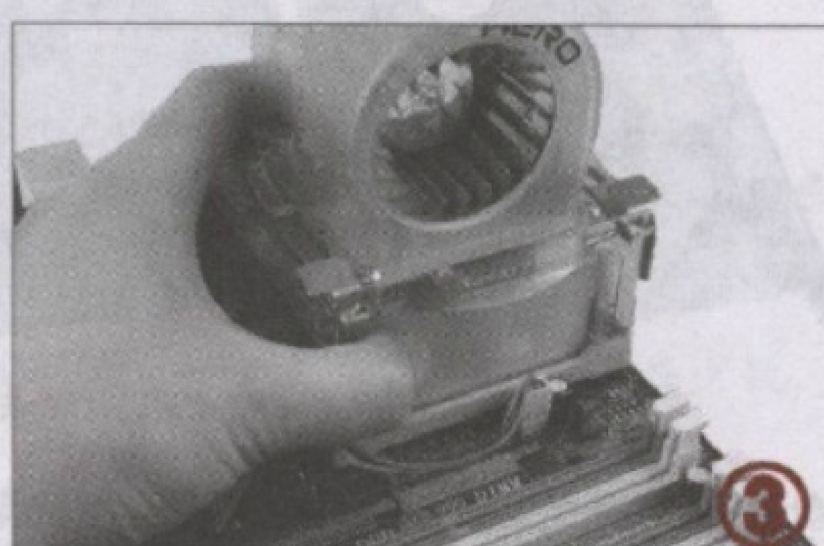
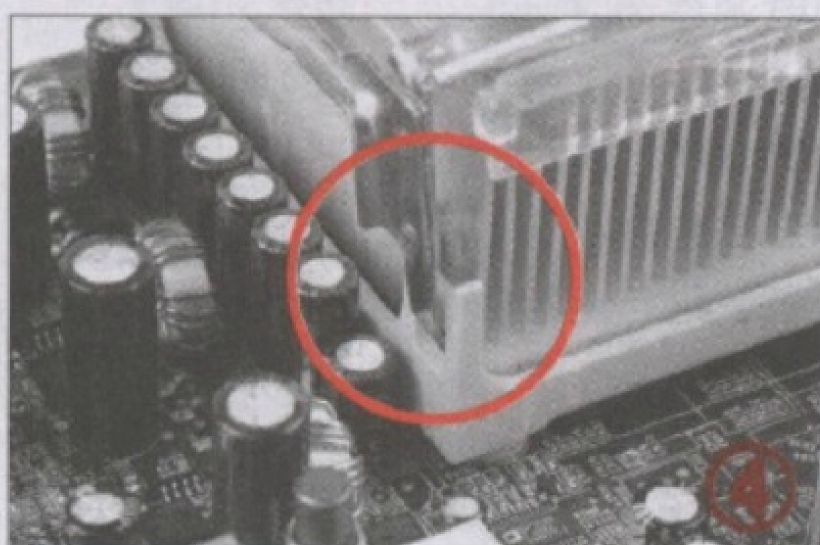
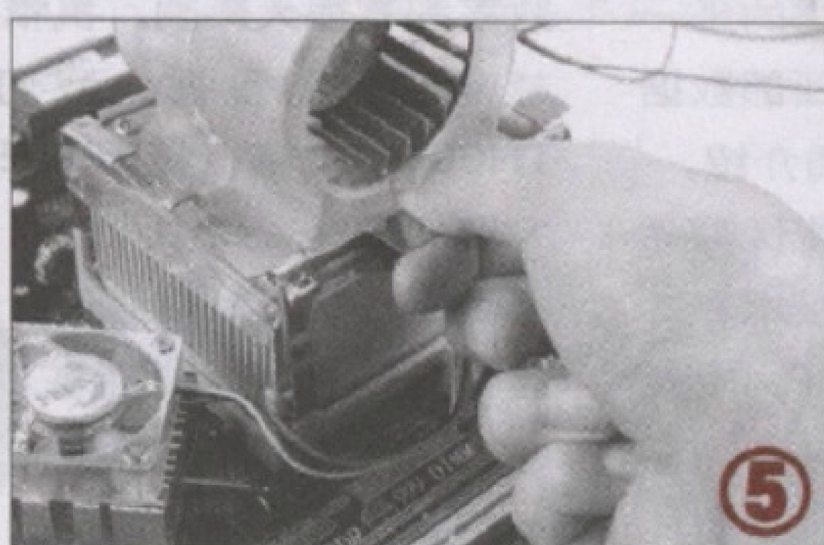
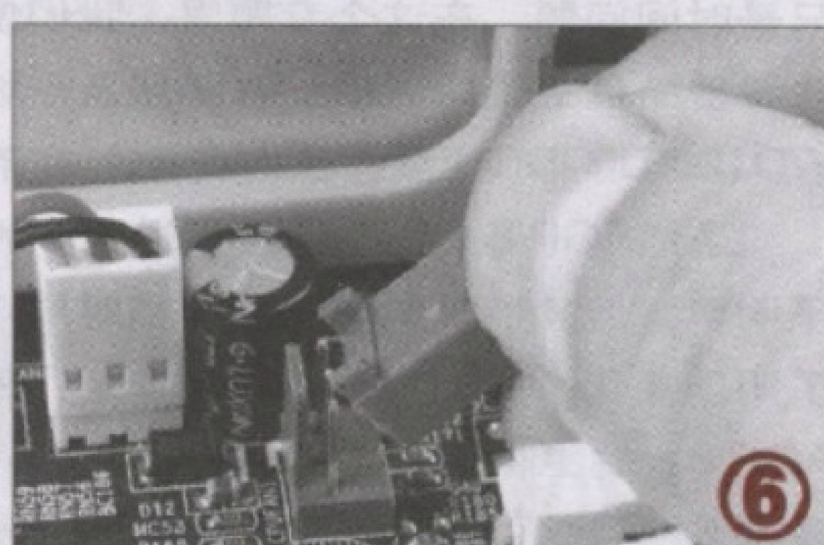
①：CPU上的金属小三角应对准CPU插座的缺针部位。
②：将处理器插入主板CPU插座。


CPU针脚面，注意其缺口方向。

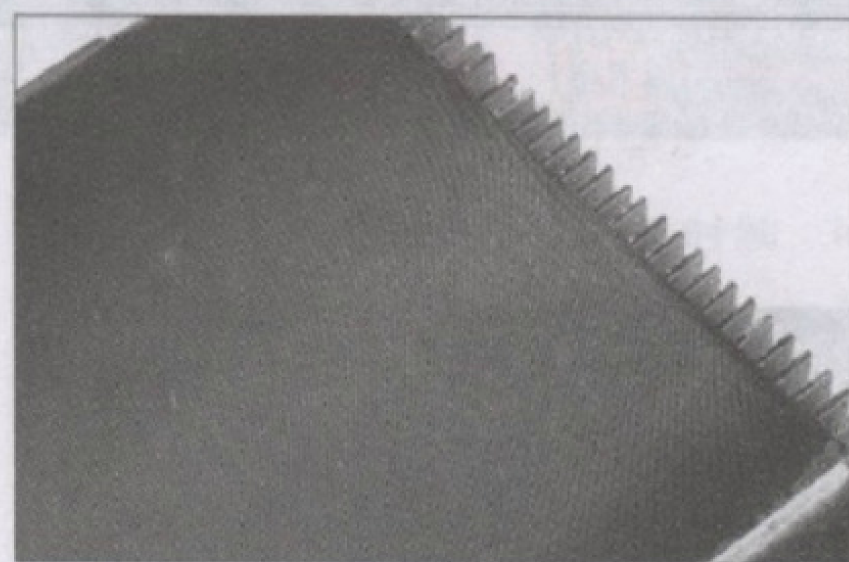
由于CPU的脆弱性，我们一般应该先将CPU和内存插入主板，然后再安置进机箱内。目前几乎所有桌面CPU都是属于“零插入力”方式（ZIF，Zero Insertion Force），也就是说可以无阻力地插入CPU插座，固定时只需按下扳手即可。如果发现阻力较大，切勿用力，应拿起CPU对着灯光仔细检查，如发现针脚弯曲，可用镊子小心校准。

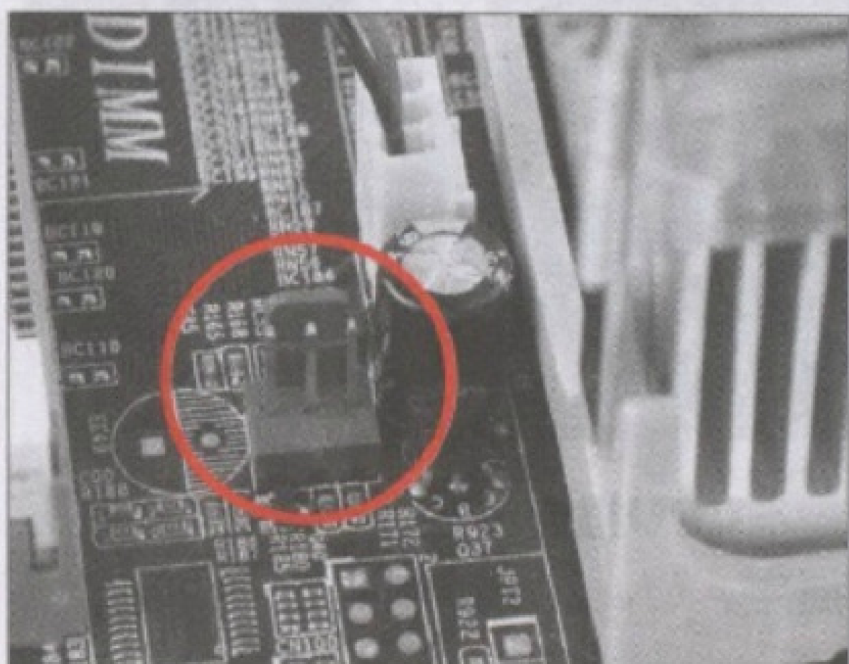
2 安装处理器风扇



①：将CPU表面涂抹上少量硅脂、抹匀。
②：将散热器上与CPU的接触面也涂抹上少量硅脂、抹匀。
③：将散热器核心部分压在CPU上方，注意切不可歪斜。
④：将散热器一侧的扣子扣入支架。
⑤：同时扣紧另一端。
⑥：将散热器电源插入主板对应插口。

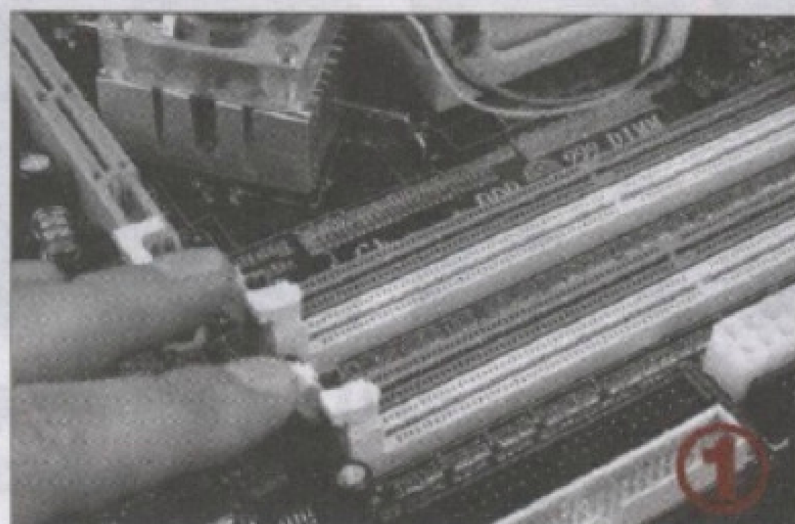
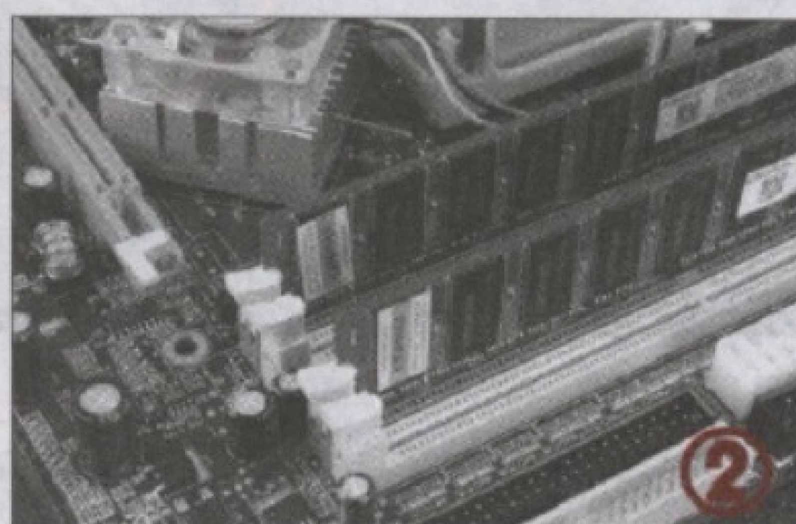

许多散热器与CPU接触面其实不够光滑。


主板上的散热器风扇插口

在安装CPU散热器的过程中，涂抹硅脂是相当重要的，这里我们提供了一张某高档散热器与处理器接触面的图片，可清楚看到上面的沟壑，填平它们吧！P4散热器的扣具比较复杂，但只要遵循“放平→扣一边→扣另一边”的原则，都能轻松搞定。同样，切忌用力过猛，遇到非正常情况多多检查，一般都能解决问题。

部分散热器风扇的电源接口是与主机电源直接连接的（不从主板取电），如果散热器没有提供连接主板的测速连线，就应该在主板BIOS中关闭测速功能。因为目前大部分主板如果侦测不到CPU风扇转速，将自动停止对CPU供电，甚至切断系统电源。风扇电源插口是有方向的，这种防呆设计可避免插反。

3 安装内存条

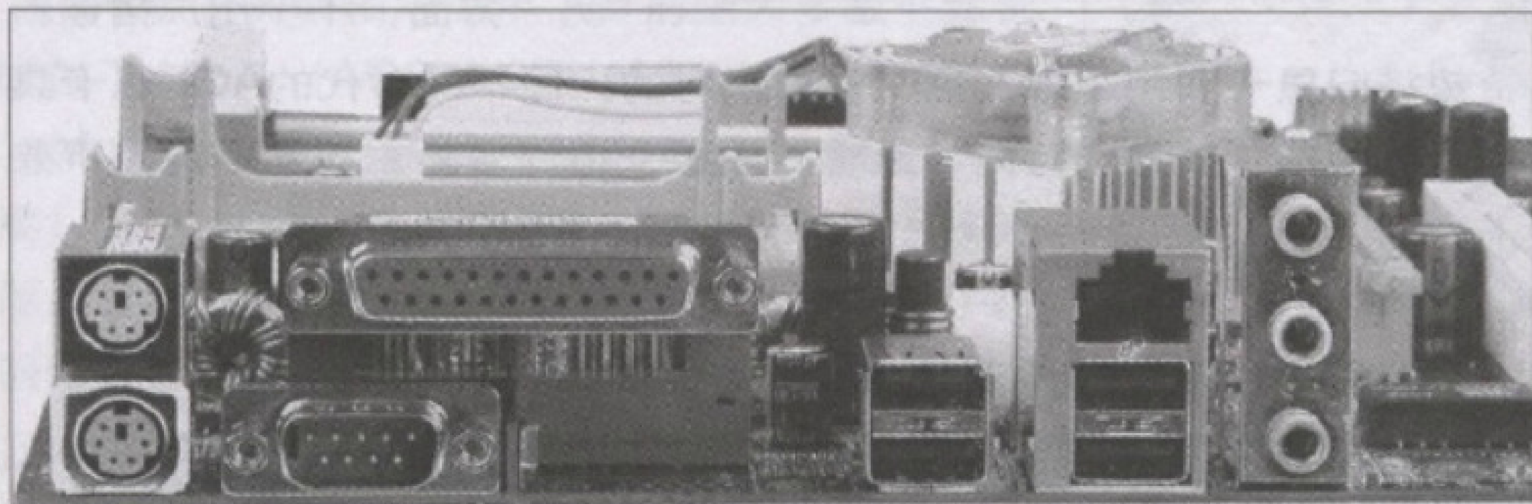



①：掰开相同颜色的内存插槽。
②：将两条DDR内存插入内存插槽。

DDR内存的安装需注意方向，观察金手指（插入插槽那一排针脚），将缺口对准插槽相应位置，插入过程中不需要用太大力气。操作前一定记得放电，相对于其他组件，内存条更容易被静电击毁。这里我们简单了解一下双通道内存的工作原理：和以往的单通道工作方式不同，双通道技术

利用两个内存控制器交错读写，理论上可使内存带宽翻倍，不过受限于实际工作效率，最终只能提高约30%～50%的性能。既然需要两个内存控制器工作才能构成双通道，那么两条并行工作的内存也是必须的，考虑到性价比和升级问题，我们建议P4C+865PE系统使用两条256MB DDR400内存，内存条最好保持相同品牌、相同生产批次。支持双通道DDR的主板一般都会用较明显的色彩标识出实现双通道的内存组合方式，我们只需将内存插入相同颜色的插槽即可，先后顺序最好为DIMM1、3，然后是DIMM2、4。

4 观察主板

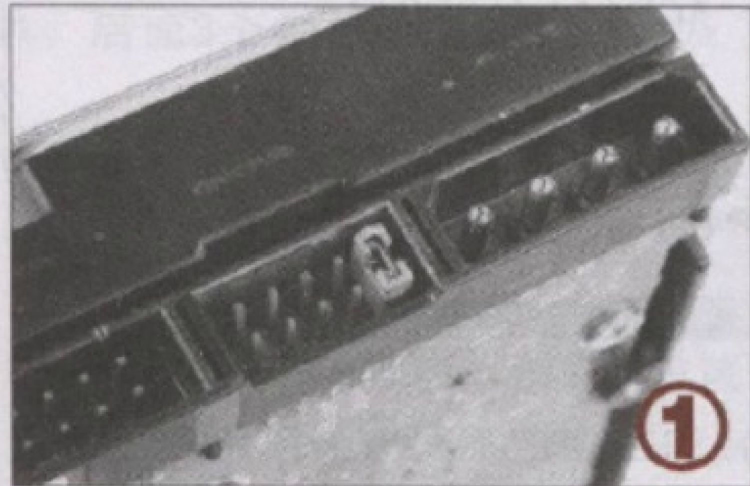


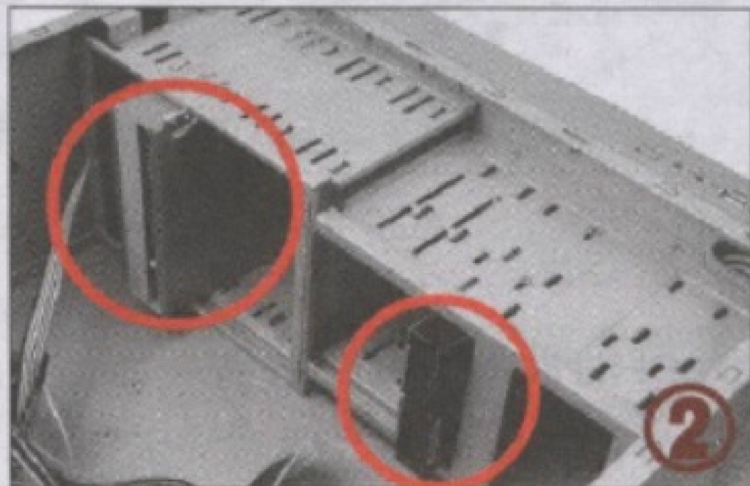
主板背部接口

接下来的工作相当重要。每款主板都有自己的特点，无论I/O接口还是板载设备插槽，都需要在放入机箱以前仔细观察一下，随后的接驳工作就会顺利且简单。很多主板的附件中都包括一个I/O挡板，其实它除了起到简单的保护作用外，更大的功效在于防电磁辐射及静电；此外，最新的主板和机箱搭配应该能提供8个USB口，这些都反映在接口设计上。

对主板布局的观察主要集中在IDE口、S-ATA口、前面板针脚的位置及排列。对于那些位置比较特殊的针脚，最好在主板放入机箱前安装，这样后面会省去不少麻烦。**需要特别注意的是，在对主板进行操作以前，请务必仔细阅读主板说明书。**现在的主板布局五花八门，即便是DIY高手也常会弄错个别跳线和设置，如果因此酿成大错就不划算了。

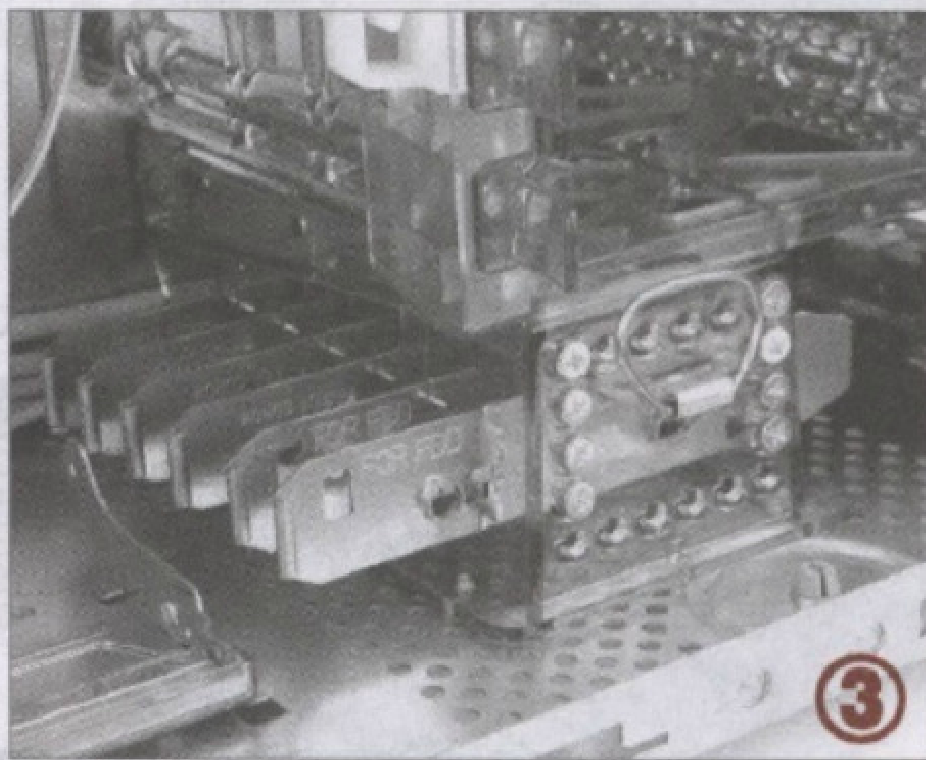
5 将硬盘和光驱装入机箱

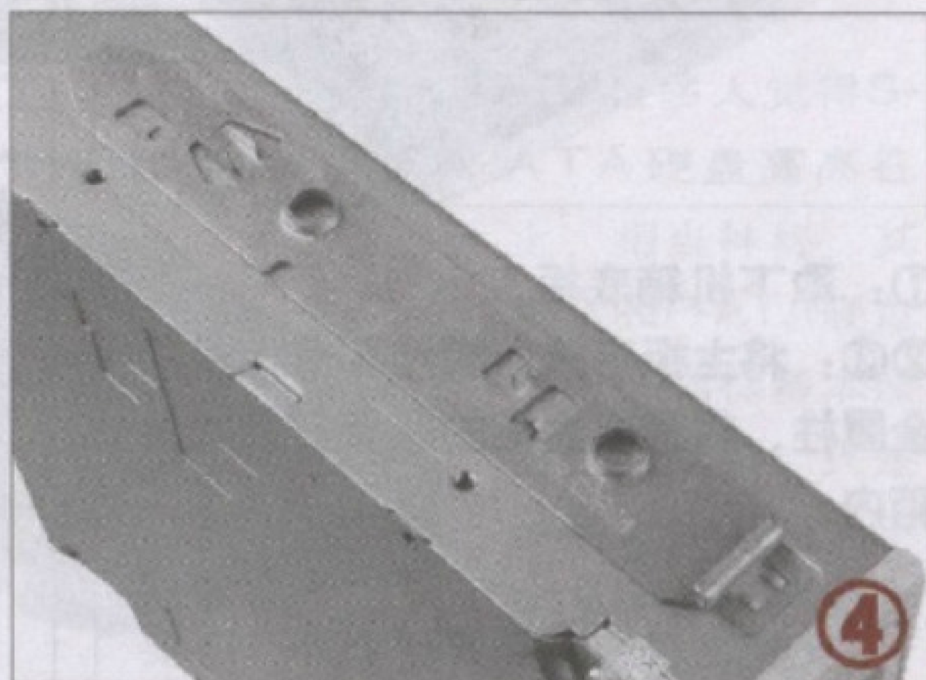


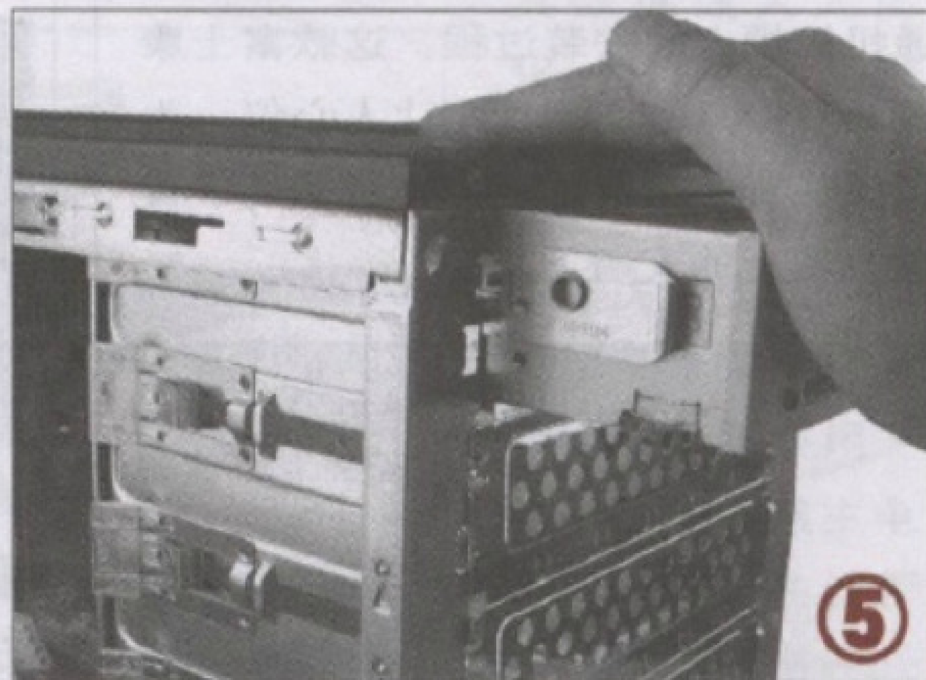


①：调整好硬盘跳线。
②：在普通机箱上安装好的光驱和硬盘。

为方便随后的安装，我们通常先将光驱和硬盘固定在机箱内，在这之前需要调整相关驱动器的跳线（S-ATA硬盘就免去了跳线的麻烦）。单硬盘+单光驱基本不用修改跳线，双硬盘+双光驱则需将接在同一IDE口上的设备分别设置主、从关系（主从跳线说明会印在硬盘、光驱的标签或外壳上：Primary表示主盘，Slave表示从盘；而Cable Select表示通过数据线选择，一般最好直接设置主从，而不要用Cable Select），这样才能被系统正常辨识。我们使用的是一款免螺丝的机箱，在普通机箱上则一定要将驱动器的4颗螺丝都安装上，以免它们工作时位移和震动。下面的图片向大家展示了免螺丝机箱的魅力。

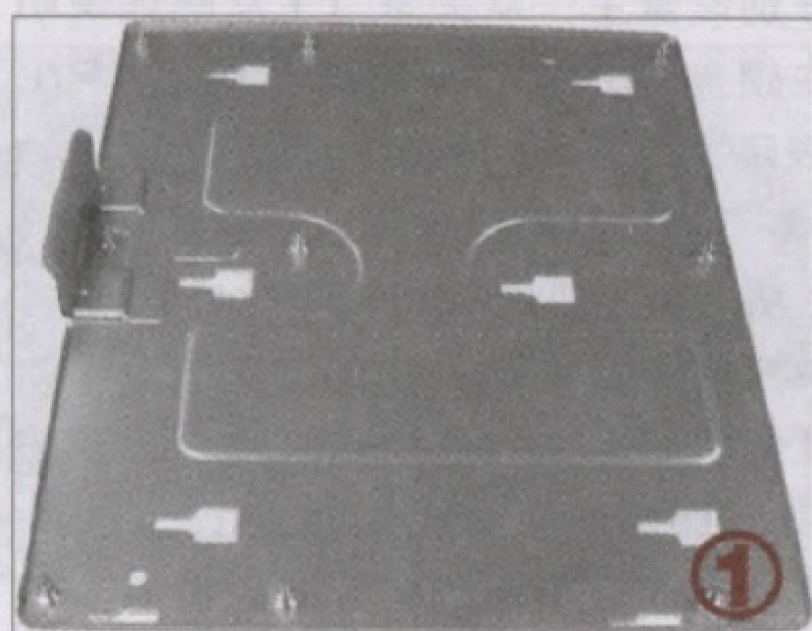




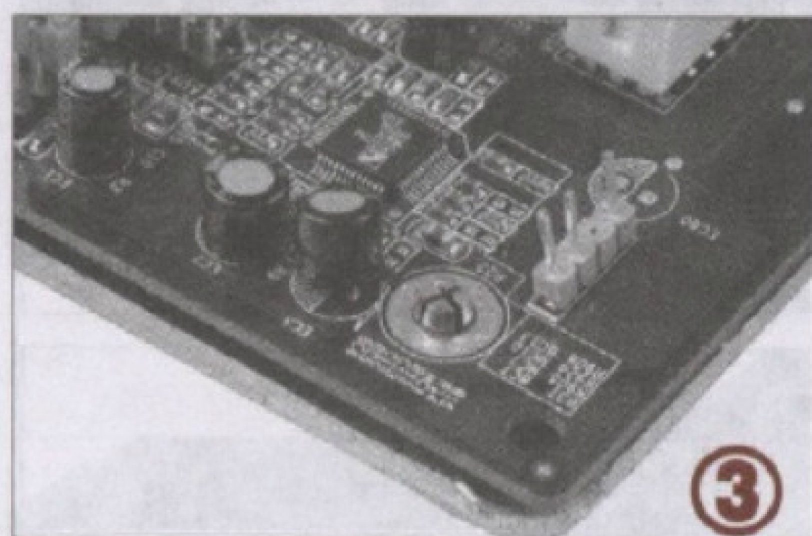


③：取下富士康机箱中有对应驱动器标识的挡片。
④：将挡片卡入驱动器（图为光驱）。
⑤：插入对应插槽，听到“咔”的一声即安装完成。

6 将主板装入机箱

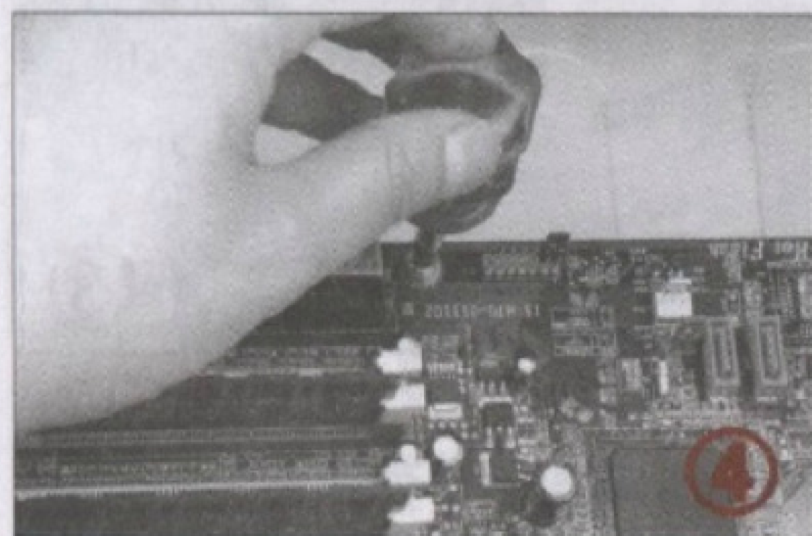






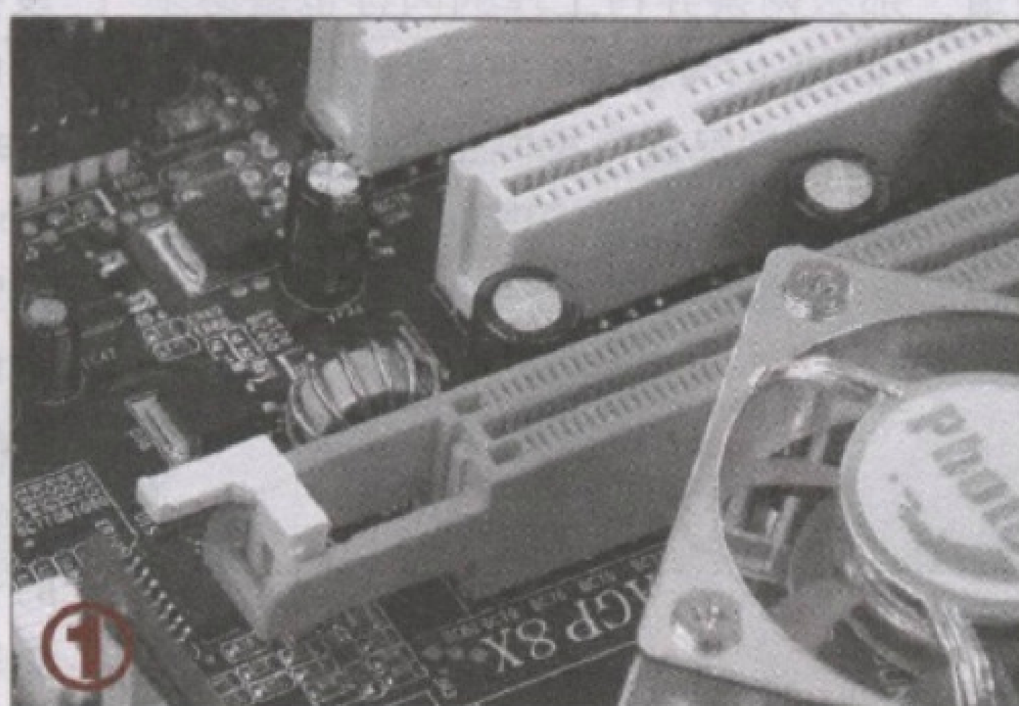
①：取下机箱底板。
②③：将主板平放，螺丝孔卡入相应金属柱，将载有主板的底板安装到机箱内。

安装过程中除需要耐心外，还要注意安全，不要割破手指。相对于普通机箱烦人的安装过程，这款富士康至尊TH001的便利性则让人心仪，为了反映普遍情况，我们也说明一下普通机箱上的安装方法。



④：先试着将主板放入机箱，记住螺丝孔对应的机箱孔位。将铜柱拧入这些孔位，把主板放置在铜柱上，拧上螺丝。

7 安装显卡及声卡



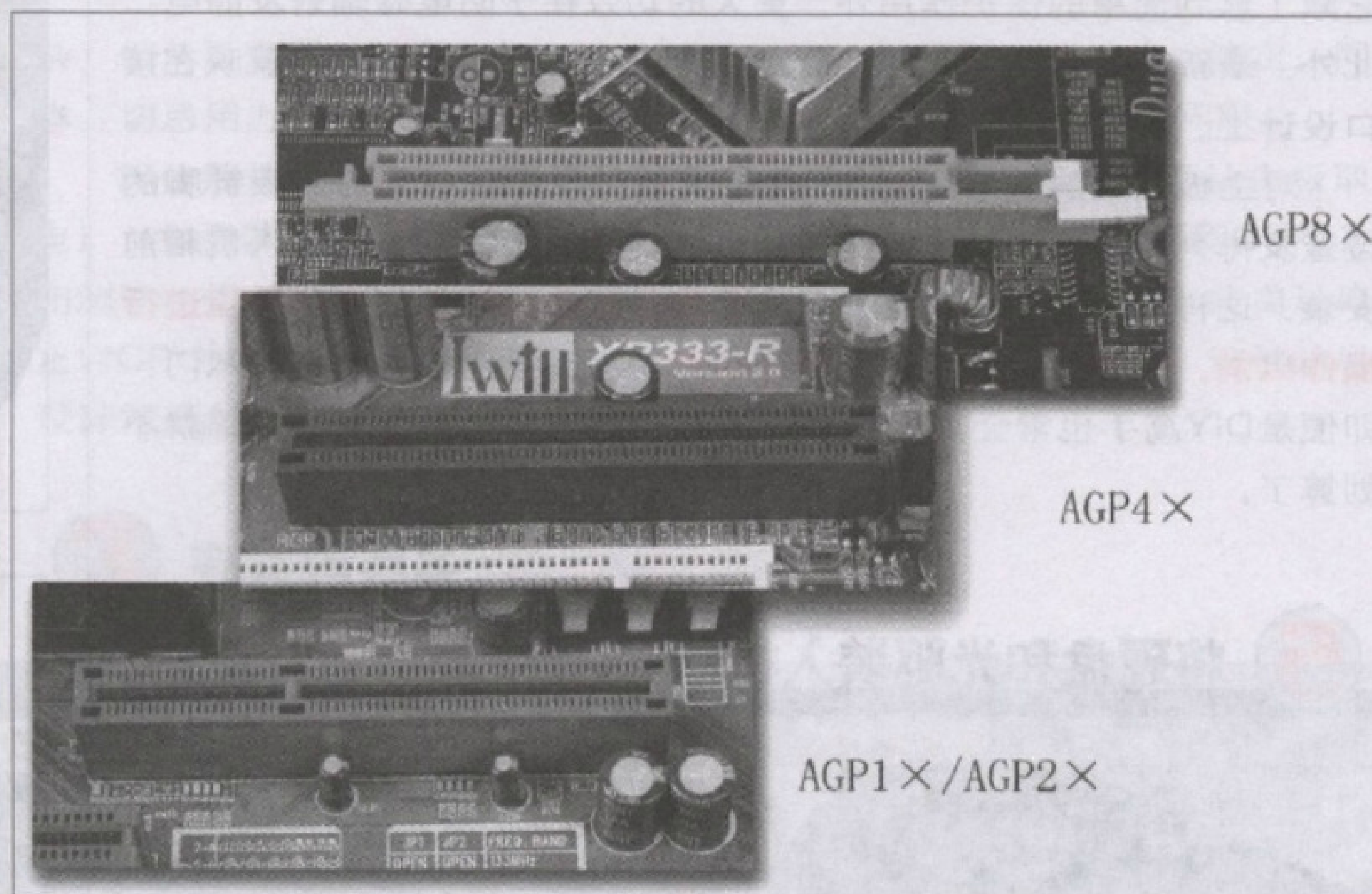
①：取下机箱背部挡板，插入显卡，注意AGP槽末端的卡子。

显卡的性能和重量似乎成正比，因此不少主板在AGP插槽末端都预留了固定显卡用的卡子，插入显卡时最好确认一下是否卡紧。另一方面，不少用户搭建新电脑时希望将旧显卡利用起来，这个初衷是对的，但不同时代的AGP显卡具有不同的电压规范，新显卡可向下兼容旧主板，但许多新主板却不能向下兼容旧显卡！

AGP显卡与不同主板兼容性对比表：

显卡	工作电压	AGP 1X主板	AGP 2X主板	AGP 4X主板	AGP 8X主板
AGP 1X显卡	3.3V	✓	✓	X	X
AGP 2X显卡	3.3V	✓	✓	X	X
AGP 4X显卡	1.5V	✓	✓	✓	✓
AGP 8X显卡	0.8V	✓	✓	✓	✓

将高端显卡插入低端主板是可行的，反之则相当危险。为保护主板，一定不要将AGP 1×/2×显卡插入AGP 4×/8×主板。



AGP 2×、AGP 4×、AGP 8×插槽对比。

精英PHOTON PF1主板有一条特殊的黄色PCI槽，旁边的三洋电容为它提供了较好的滤波能力，适合声卡使用。我们在确定不同板卡所用插槽位置时，需要考虑到散热、电磁干扰等问题。一般来讲，其他扩展卡尽量远离AGP插槽有利于显卡散热，内置Modem、电视卡也最好远离其他设备，一些设备中断冲突问题往往也能通过更换PCI槽解决。

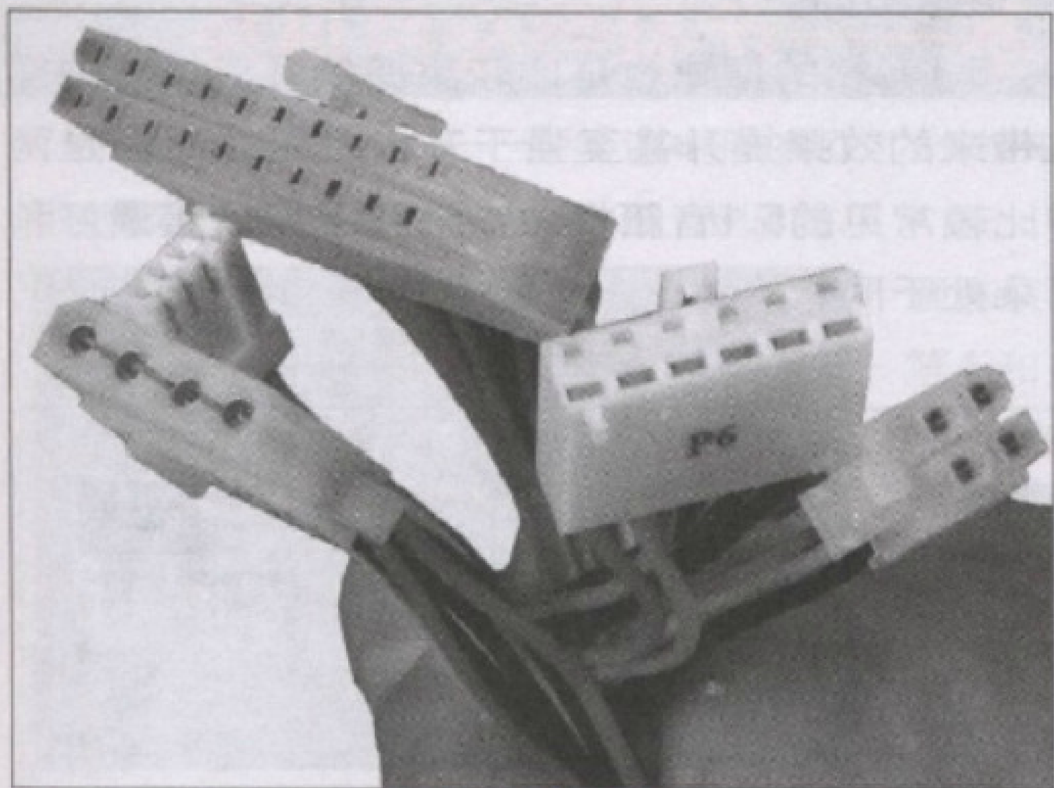
这里我们可将光驱的CD音频线接到声卡上，但目前已很少有人这么做了，因为越来越多的播放软件已支持对CD的直接数字读取。

8 安装电源



①：将4针和20针电源口插入主板相应位置。

电源的安装相对简单，目前绝大多数电源都提供了4针口（AGP或CPU辅助供电）、6针口（辅助供电，现在的主板和电源一般已不需要）、20针口（主板电源）、4针D形口（接光驱、硬盘和风扇）和4针软驱口，由于采用了防呆设计，一般情况下是不会插错的。



5种电源接口

9 安装前面板针脚

即便是老手，也会对主板的前面板的针脚接驳头痛（近视的大虾不少:P）。这些针脚主要包括电源开关、Reset、硬盘LED、电源LED和喇叭，后面3个都是有极性的，插反了无法工作，

Front Panel Connector

The front panel connector (PANEL1) provides a standard set of switch and LED connectors commonly found on ATX or micro-ATX cases. Refer to the table below for information:

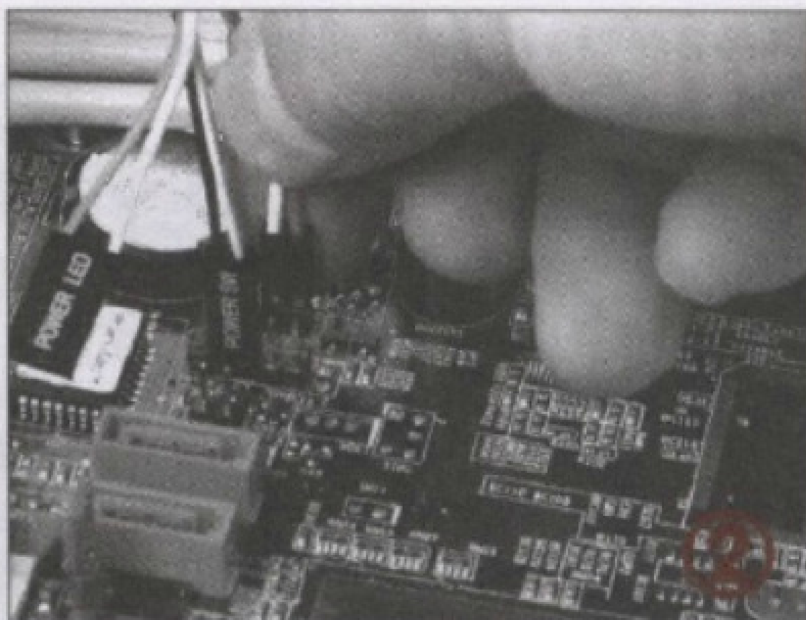
PANEL1

Pin	Signal Name	Function
1	HD_LED_P	Hard disk LED (positive)
2	FP PWR/SLP	MSG LED [dual color or single color (+)]
3	HD_LED_N	Hard disk active LED (negative)
4	FP PWR/SLP	MSG LED [dual color or single color (-)]
5	RST_SW_N	Reset Switch
6	PWR_SW_P	Power Switch
7	RST_SW_P	Reset Switch
8	PWR_SW_N	Power Switch
9	RSVD	Reserved
10	NC	No pin

Hard Drive Activity LED

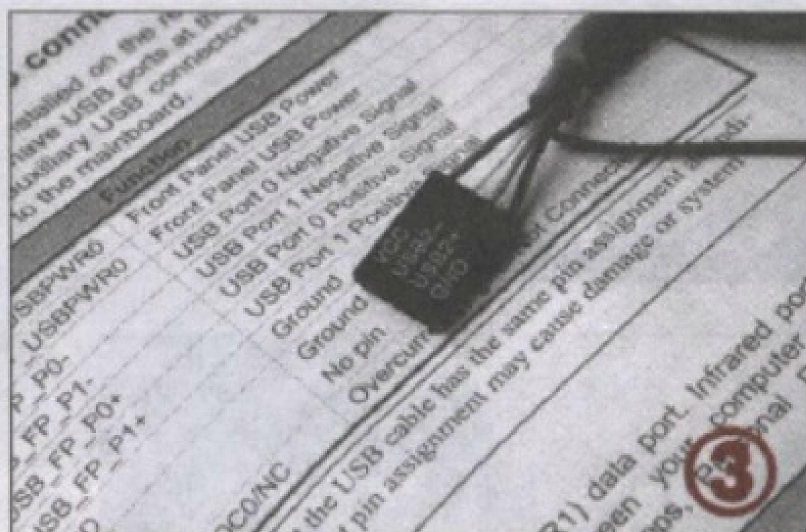
Connecting pins 1 and 3 to a front panel mounted LED provides visual indica-

①：看清说明书中的标注。



②：按说明书和色彩标注插入前面板引出的针帽。

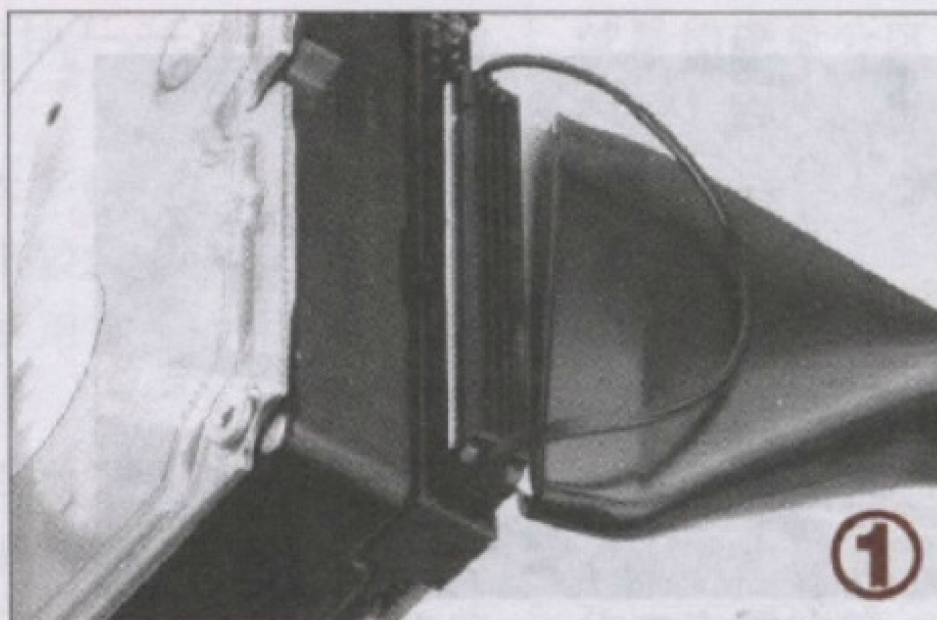
③：确认前置USB针脚定义，然后插入前置USB接口的针帽。

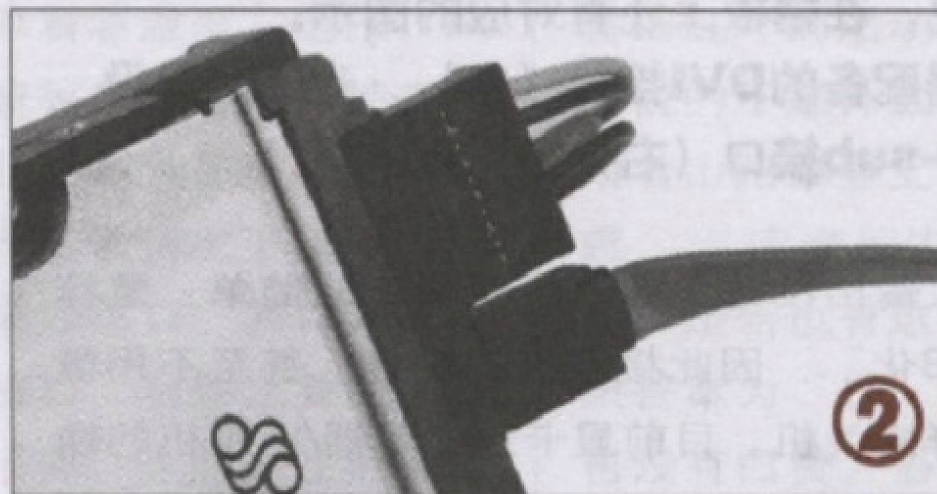


不过多麻烦几次总会接对。这次用的精英PHOTON PF1主板采用了比较人性化的插拔设计，用各种颜色标识不同针脚用途，接驳相当轻松。

接驳前置USB口时需要特别当心，因为电源正负极一旦接错，就很容易烧毁USB设备，“别理我”就曾为此付出2个闪存盘的惨痛代价。其实判断极性很简单，记住VCC是对应Power（电源），GND对应Ground（地线）即可，而图中标识的“USB X+”和“USB X-”是信号线的正负极。

10 安装硬盘及光驱

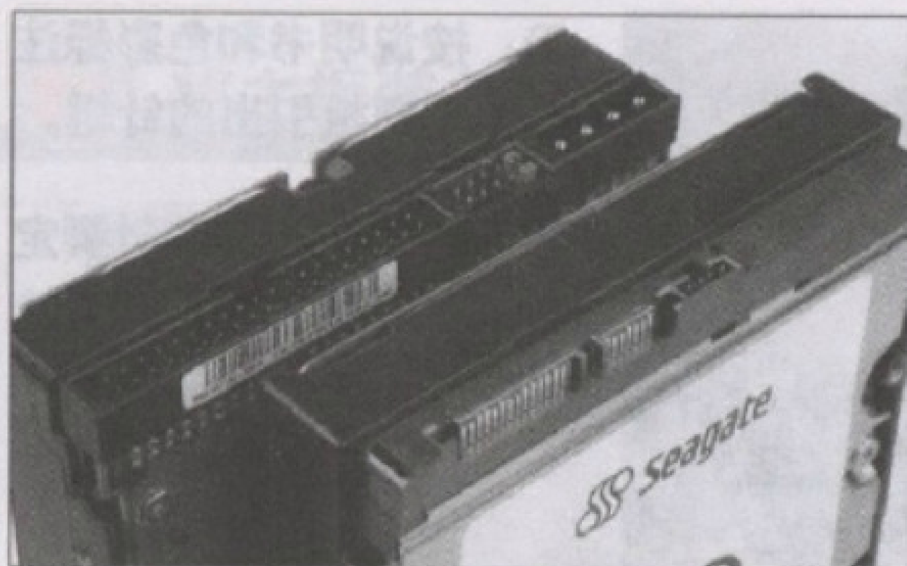




①：IDE硬盘/光驱数据线的接驳。
②：S-ATA硬盘数据线和电源线的接驳。

很多人觉得S-ATA硬盘高高在上，相当神秘，其实它和P-ATA硬盘的内部结构基本没有什么差别，只是传输方式不同。S-ATA硬盘由于采用了串行传输方式，其数据线大大简化，只有7芯（3根地线），长度可达1米，柔软的线体更是方便走线；S-ATA硬盘采用15芯电源线，需要用一根转接线连接主电源，一般新主板都提供了这些附件。

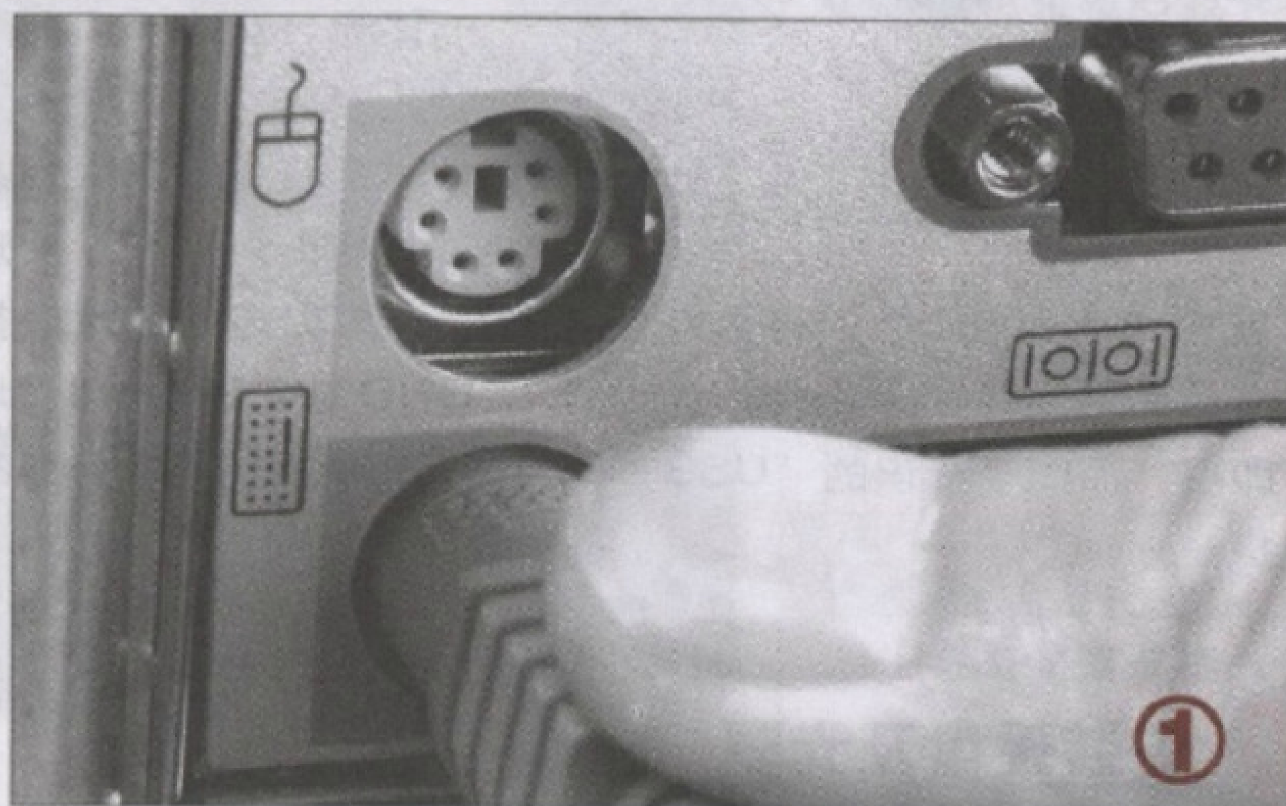
S-ATA硬盘在接驳上没有任何难度，防呆插口的设计让我们没有机会插错，唯一需要注意的是尽量减少数据线的插拔次数，据说目前S-ATA数据线的插拔次数仅有50次，这的确是个不太好的消息。限于篇幅，这里不再继续讨论S-ATA硬盘，有兴趣的朋友可继续研究一番（本刊以

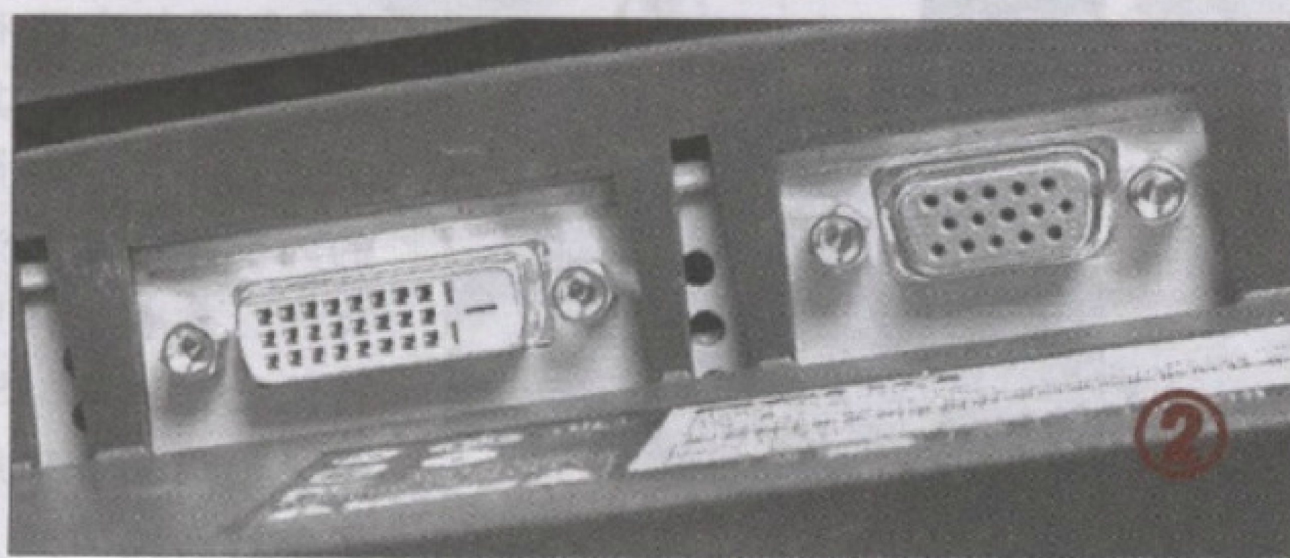

S-ATA（右）与P-ATA（IDE）硬盘接口的区别。

前也刊登过不少相关文章）。

这里需要说明一点，S-ATA硬盘的使用还受制于BIOS和操作系统，目前比较理想的使用环境是Windows 2000/XP，一些早期操作系统如Windows 98/Me对它的支持则不是很好。

11 接驳鼠标、键盘和显示器



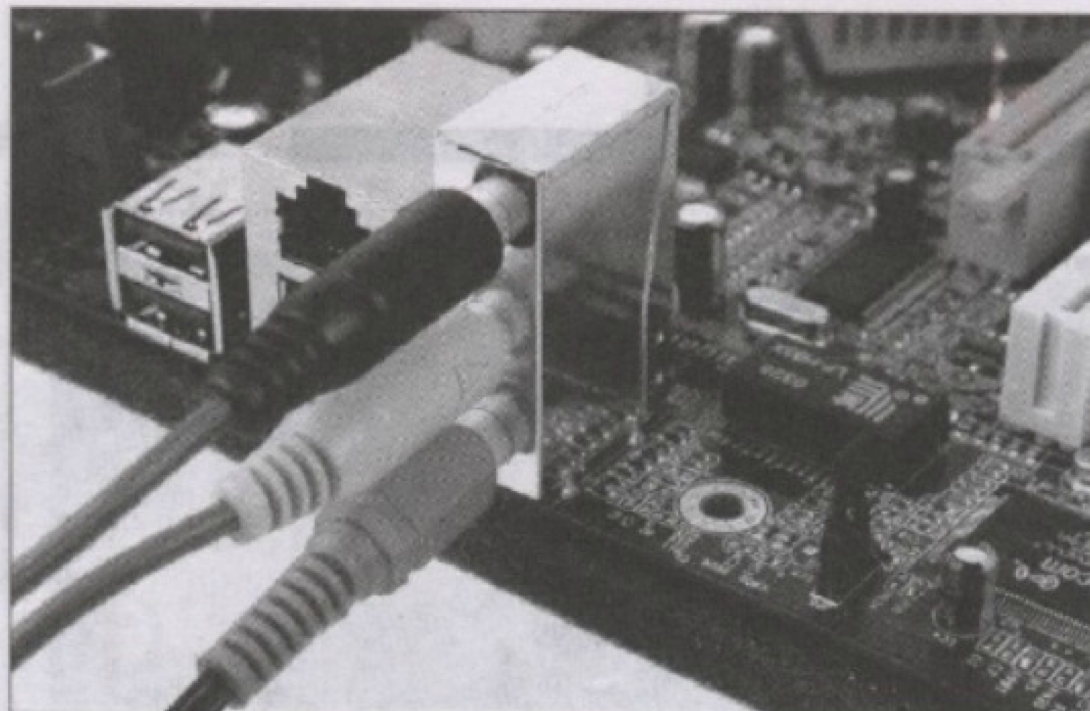


①：除了不同的颜色，在挡板上还有对应的图示。
②：高档液晶显示器配备的DVI接口（左），也有防呆设计，接起来和普通D-sub接口（右）没什么不同。

作为最常见的输入输出设备，三者的接驳比较简单。鼠标和键盘现在开始“USB化”，因此接驳更加便捷，甚至不用像接驳PS/2鼠标键盘那样先关机。目前显卡到显示器/电视机的输出接口主要有D-sub、DVI、S-Video及BNC等，BNC主要应用于专业显示器领域，普通用户很少接触。

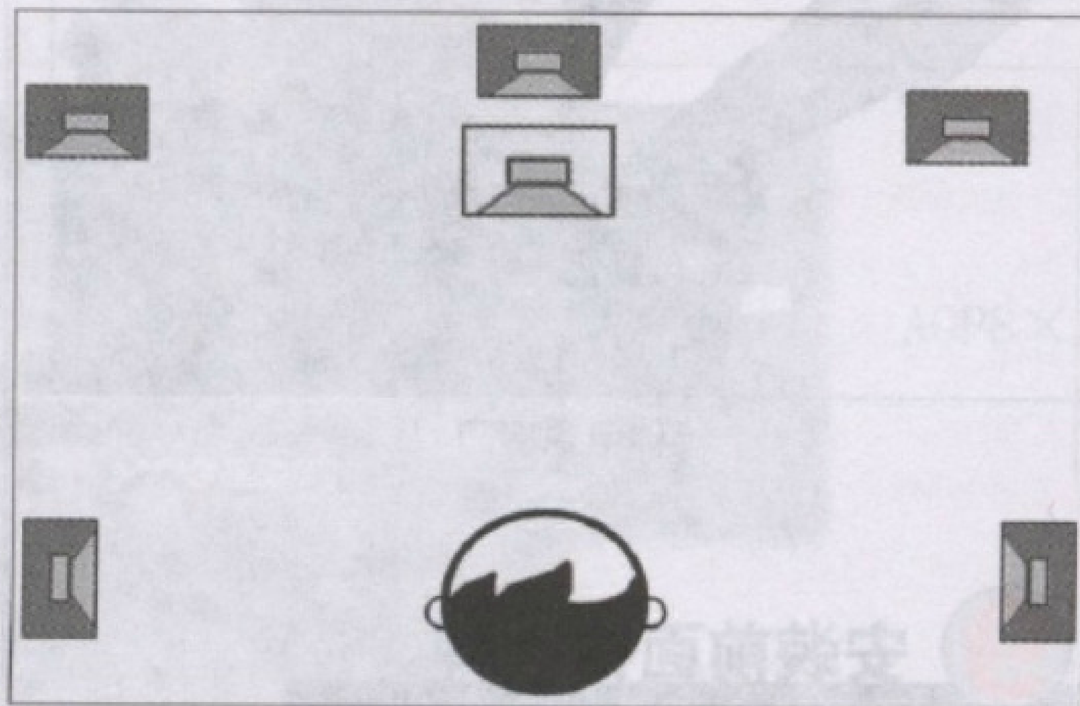
12 接驳5.1声道音频系统

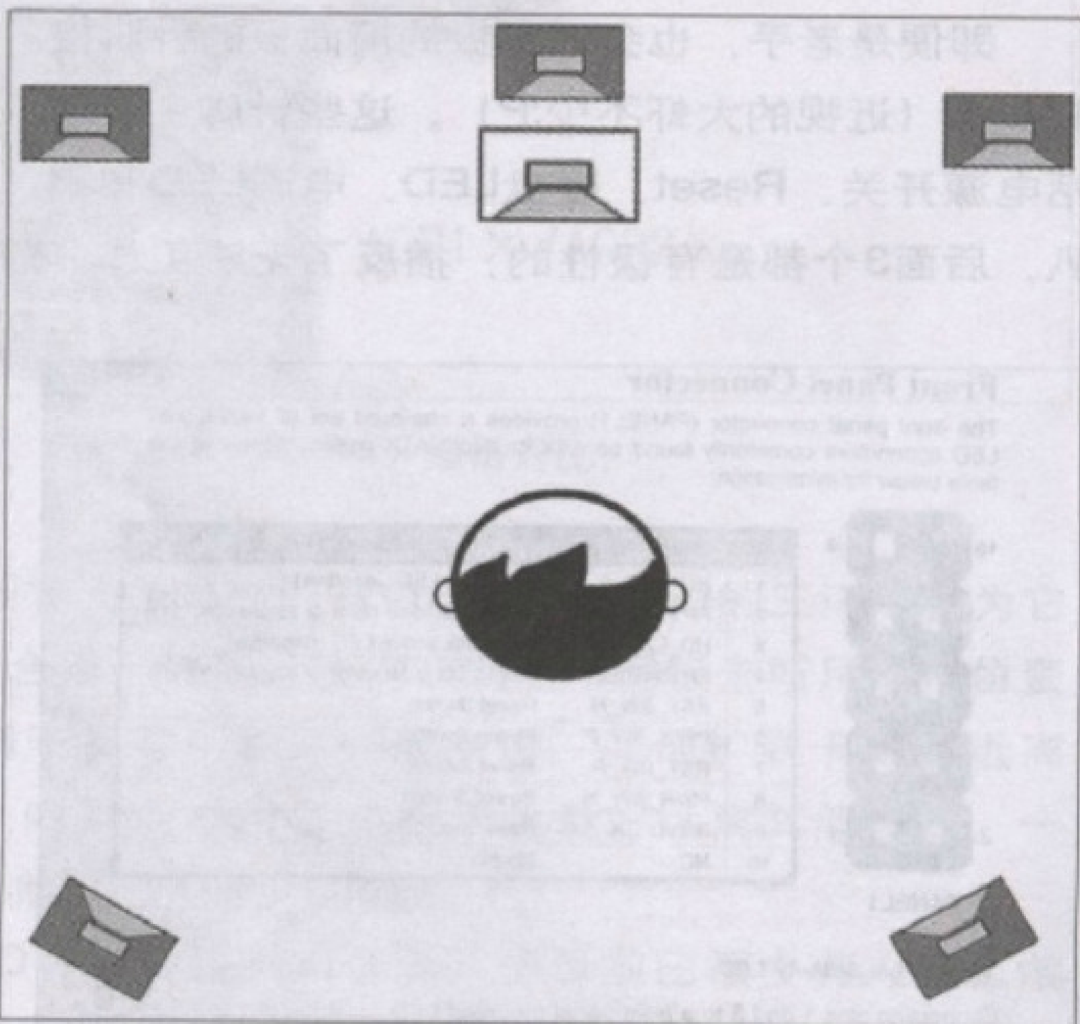
X.1音箱的连线比较简单，像创新这样的厂商往往将音频输入用不同颜色表示，一般不会接错。对于X.1独立声卡来说，也


集成声卡的5.1音频接驳。

不容易弄错，因为其各声道都有各自独立的插孔。而集成的X.1声卡就比较麻烦，大多数情况下，其后置、中置/低音都和Line in或Mic共享插孔，这一点需要特别注意，如果想在集成声卡上享受5.1音频，需要在操作系统中安装驱动后，在声卡设置程序中进行相关设置（一般选取4声道或6声道输出即可）。

5.1音箱的摆位也是比较重要的环节，好的摆位带来的效果提升甚至强于升级音箱。下面是两种比较常见的5.1音箱摆位，注意卫星音箱最好和耳朵处于同一高度。




5.1音频摆放方法一、二

OK，接上电源，开机，“嘀”一声传来，显示器正常显示开机自检，一台双通道DDR主流P4电脑组装完成！

由于集成了较多组件，我们尽量让显卡和处理器附近保持空旷。

完成后的机箱内部。

安装完成后的主机显得相当漂亮。

三、装机后必经环节——基本的BIOS设置

硬件组装成功了，但要让电脑真正工作起来，还有许多工作要做。在安装操作系统和软件之前，让我们简单了解一下相关BIOS设置（具体设置和优化技巧请参考本刊2003年第1和第2期连载的《全面解读BIOS》和第15期的《让你的电脑跑得更快——硬件优化指南》）。

进入Advanced BIOS Features，修改驱动器的启动顺序。

对于大多数用户而言，使用光盘启动是较好的选择，前提是拥有一张能用于启动和安装系统的光盘。

进入Integrated Peripherals（整合周边设置），关闭不需要的端口。

在做完上面步骤后，系统应保持在比较稳定的工作状态了，进入BIOS里的监控菜单看看温度、电压、风扇转速等参数是否维持在正常水平，特别是电压。

大多数情况下我们不会用到诸如串口、并口这样老旧的接口，有时还要关闭板载声卡等，这时记住把MIDI口也关掉。ICH5对S-ATA硬盘有多种工作模式，由于Windows 98/Me最多只支持4个ATA设备，因此我们不建议使用“Enhanced Mode”；为保证兼容性，最好将选择放在“Auto”上，但注意此时系统自动选择的S-ATA接口是否占用了第1和第2个IDE通道（不同主板会有所差异，设置前仔细阅读主板说明书）。

将S-ATA设置到自动模式。

进入Frequency Control（频率控制），设置CPU频率。

缺省状态下CPU不一定工作在正常频率，需要进一步调节，主要涉及倍频和外频，没有经验的用户最好先弄清自己CPU的指标再进行调整，否则容易死机，遇到这种情况可通过清空CMOS来重新设置。

完成相关设置后，我们需要重新启动系统，选择“Save and Exit Setup”项，输入“Y”即可。重启过程中插入可启动光盘，有时候电脑检测到光盘后会要求选择是光驱启动还是硬盘启动，这时应选择“CD-ROM”。随后的工作就是给硬盘分区和安装操作系统，这种常见的操作不再赘述。

四、写在后面的话

这次专题制作的时间并不长，因为难度不是来自成文，而是尽可能地选择合适的产品、拍摄合适的照片。开始制作本专题的前一天，杂志社组织了欣赏香山红叶的活动，最后才发现其实让人喜悦的不是什么红叶（早没了），而是沿着山路攀登上“鬼见愁”的那种成就感。当读者朋友们亲手攒起一台电脑时，是否也有这样一份喜悦之情呢？如果答案为“是”，非常感谢，我们的辛苦没有白费。俗话说“温故而知新”，对于常年接触软硬件的我们，这同样也是一种复习吧。

过去的一年里，硬件的更新速度并没有减缓的迹象，我们同样对未来的发展充满期待，在和本文联系紧密的机箱架构方面，已有BTX对现有的ATX提出挑战，明年我们又会面对怎样的一个局面？拭目以待。

流水线之旅（1）一块主板的诞生

■北京 电子土豆

报价单上寻常见，电脑城中几度闻……也许你天天与主板打交道，也许你也对芯片组、南北桥、PCI、DIMM槽这些名词耳熟能详，可你知道它们究竟是怎样从一块块PCB、一颗颗芯片、一堆堆电容电阻和一根根插槽变成电脑之母（Motherboard）的吗？这次就让我们随着Nikon Coolpix 995的镜头，去亲身体会一下那些“传说中”的主板流水线吧。

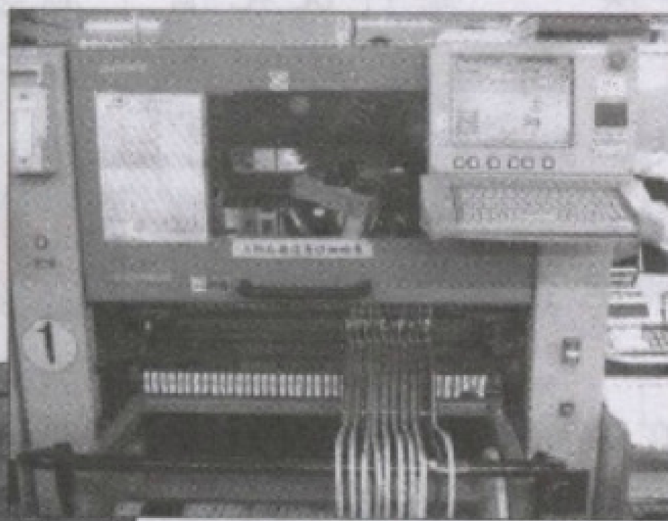
一般来说，一块主板的制造流程（不包括研发）大致为：PCB制造→SMT贴片→手插件→波峰焊接→外观检验与功能测试→包装→出货前抽检→出厂。主板的PCB（印刷电路板）虽说比较复杂，但在制造原理上与一般PCB并无太多差别，这里我们就从SMT（Surface mounting technology，表面组装技术）贴片流水线开始吧。

编者注： 本文图片素材是我们在升技的罗礼工厂（苏州）和精英的鑫茂工厂（深圳）拍摄的，在此感谢升技电脑（ABIT）和精英电脑（ECS）的大力支持。

1.SMT流水线



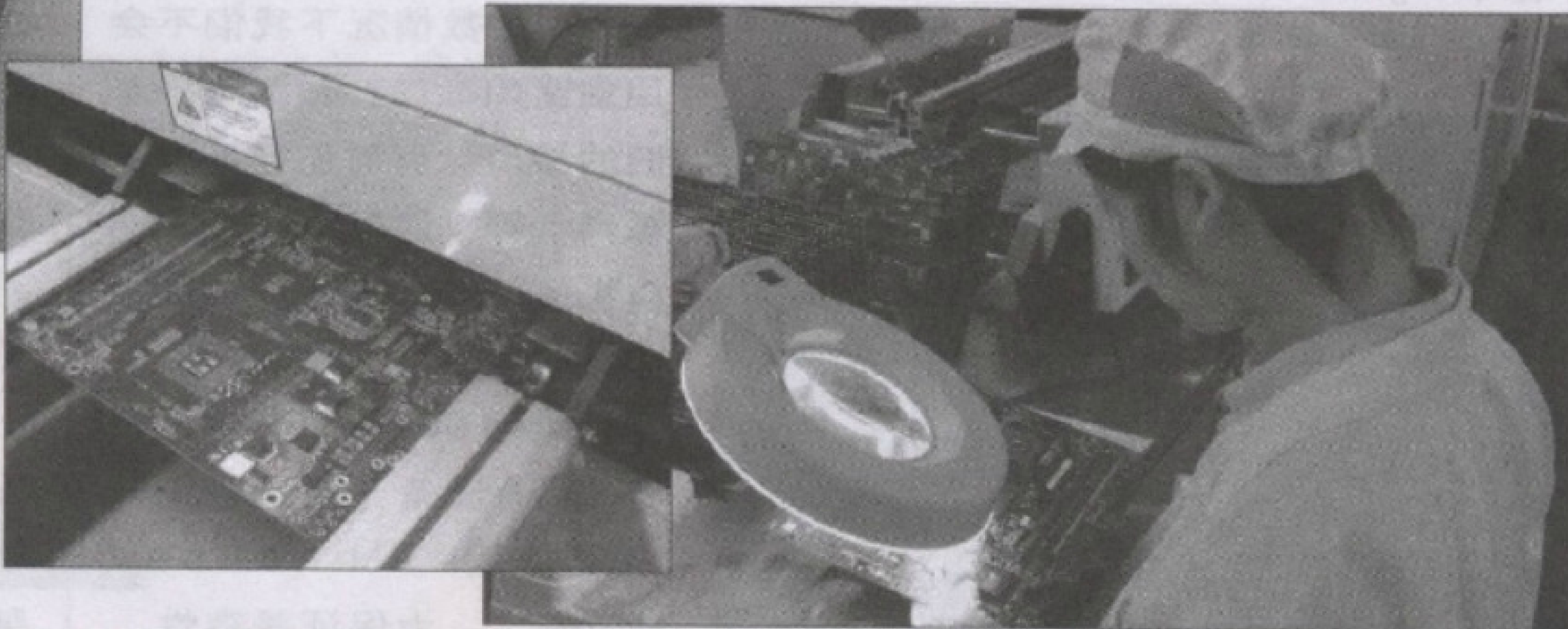
▲ 由多台高精度SONY贴片机组成的SMT流水线





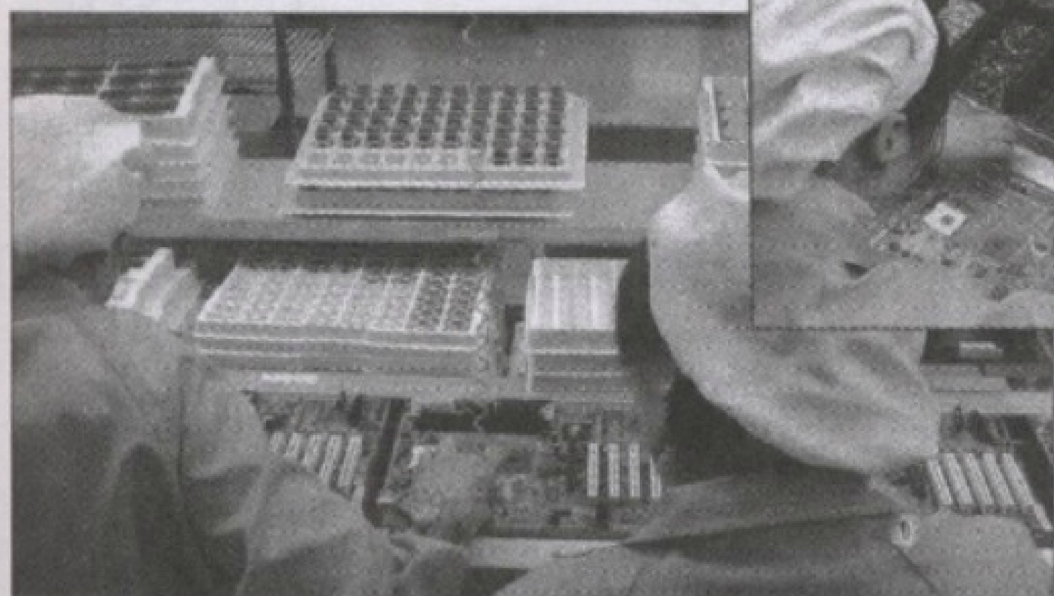
▲ 这种由计算机控制的SONY贴片机可以自动完成取料、定位、贴片等多道工序：白色塑料条上的“小颗粒”就是主板上常见的小贴片电容和电阻，在贴片机中像打字机那样把它们“打”在主板的特定位置上。贴片后PCB会被送进热烤箱，使焊锡膏熔化。

主板的PCB制造完毕后，就送上SMT流水线，涂上焊锡膏，安装贴片电容/电阻、主芯片组和其他各种贴片IC等。这个过程属于精密作业，通常由高精度的贴片机完成。



▲ 贴片完成后的PCB要进行人工检查，看贴片位置是否正确，图中那个硕大的放大镜就是用于检查的。之后主板便被送入下一道工序——手插件。

2.手插件



◀ 这条流水线用于安装一些不便用机器安装的大型元器件，包括直立电容、线圈、各种插槽、插座、I/O接口等。由于静电会对主板元器件造成很大危害，所以流水线工人的手腕上都要缠上一条防静电的腕带。

3.波峰焊接

通过手插件流水线以后，主板上的元器件基本安装完毕，主板便被送上波峰焊接机，焊接固定刚才安装的各种手插件（由于它内部光线较暗，且隔着玻璃，照片不很清楚，请大家见谅）。





▶ 这便是波峰焊接机，从焊接机出来的主板已基本成型，接着由工人剪去主板背面手插件长出的引脚，并进行其他清理工作。

4.外观检验与功能测试

经过以上工序，一块主板可以说基本制造出来了，接下来便是外观检验与功能测试流程。



◀ 焊接完成后的主板要由工人进行外观检验，如发现有漏焊、虚焊的地方，就要手工补焊。

在这里，所有成品主板都要安装上CPU、内存、显卡、硬盘、光驱、键盘、鼠标等部件，所有I/O接口也要接上相应设备，然后通电测试。除了通过仪器检查主板各部位信号是否正常外，还要逐一验证各部件、接口能否正常工作，并运行一些常见软件。▶







5.包装



▲ 这道工序只是将主板贴上各种标签，套上防静电塑料袋装入纸盒，加入说明书和各种附件，便大功告成。

6.出货前抽检



主板产品在出厂前都要按一定比例进行抽检，检验过程与上面的测试过程差不多，有时也会像我们评测主板那样运行一些测试软件和游戏，以检验其能否正常工作。如产品合格率符合要求，便可以出货了。

OK，一块块“历经磨炼”后的主板已被装箱，准备运往各个市场，进入千家万户……

在线杀毒概览

长戈利矛毒可灰 不据山河据网络

■四川 一居

根据CNNIC（中国互联网络信息中心）的最新统计，我国的网民人数已位居世界第二。随着国内因特网的急速发展，病毒的传播也日益猖獗，电脑染毒后如何能快捷便利地查杀病毒也成为许多用户关心的问题。今年，国内各大网络运营商及反病毒厂商也纷纷意识到在线杀毒所带来的商机（实际上前不久，某些厂商做过相关的市场调查，连他们自己都很惊讶，原来有这么多的用户使用在线杀毒服务），纷纷推出在线杀毒业务。那么究竟什么是在线杀毒呢？有何特点，费用又如何，都有哪些在线杀毒服务，杀毒又是怎样操作的呢……等等，不要急，这些问题我们会统统为你解答的！

一、在线杀毒的特点

在线杀毒是一种基于互联网络，具有即时线上杀毒功能的新技术，它通过ActiveX插件的形式得以实现，用户只要通过IE连接到特定的网址就可以迅速、简便地实现在线杀毒。不论你身在何处，只要能上网，就能随时享受在线杀毒的服务。

大家知道，一般软件都需要购买CD或下载后安装，而ActiveX插件的使用则很方便，当用户浏览指定网页时，IE会自动下载并提示用户安装。用户有权选择安装或放弃，而且安装过程也非常简单（图1）。

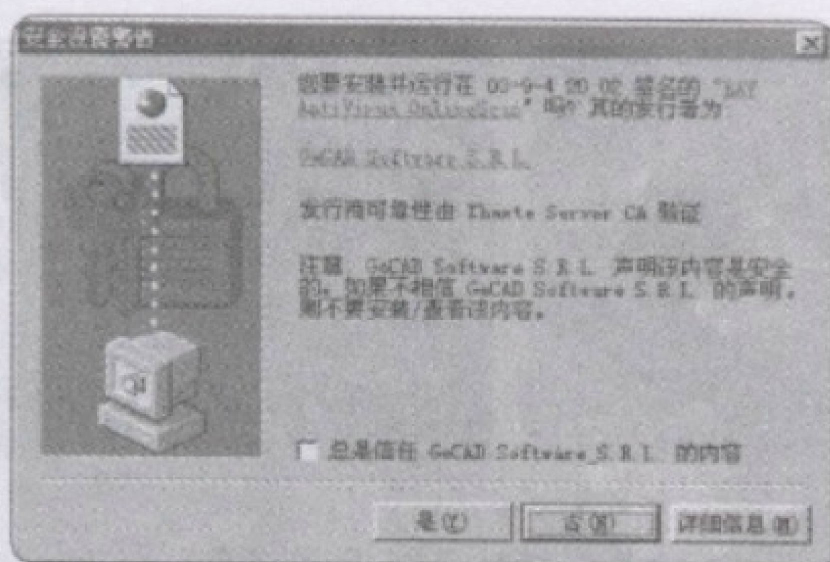


图1：这是一个典型ActiveX插件提示安装的界面

小知识： 什么是ActiveX插件？——根据微软权威的软件开发指南MSDN（Microsoft Developer Network）的定义，ActiveX插件也叫“OLE控件”或“OCX控件”，它可以被插入到Web页面或其它应用程序中。ActiveX插件技术是国际上通用的基于Windows平台的软件技术，除了在线杀毒插件之外，还有许多软件都采用这种方式开发的，例如Flash Player插件、Windows Media Player插件、CNNIC通用网址插件、网络实名插件等。

在线杀毒与传统杀毒软件相比具备以下优势：①容易获得：如果你的电脑突然染毒，又没有装杀毒软件，怎么办？现下载还是现买？不对，在线杀毒最简单。②使用方便：没有复杂的安装和设置过程，只要有IE、能上网就可以随时杀毒啦。③节省资源：由于没有驻留程序，所以不会影响其它软件或游戏的运行，而且ActiveX插件的体积也比较小，只占用很少的磁盘空间。④更新及时：在线杀毒的病毒库和杀毒引擎一般能自动同步，虽然最初安装的时间可能较长（对窄带用户而言），但之后每次更新会比较快，因为并不是所有的东西都下载到本地。⑤产品互容：通常一款杀毒软件不是对每种病毒都有特效，而同时安装多款杀毒软件不仅浪费系统资源而且会产生冲突，所以有时杀毒可能需要来回安装、卸载各种杀毒软件来尝试，有了在线杀毒就不会那么麻烦了。

不过比起普通的杀毒软件来说，在线杀毒的缺点也很明显：首先，有些病毒需要在纯DOS环境下或重启系统后才能彻底清除，而这些都是在线杀毒不能实现的；其次，在线杀毒不能即时监控病毒，很多病毒一下子就能破坏你的系统，等到发现为时已晚。

二、在线杀毒服务大阅兵。

在线杀毒其实并不是什么新生事物，早在2000年，就已经有一些杀毒软件公司试运行在线杀毒服务了，经过几年时间，在线杀毒已从炒作概念为主发展到了现在群雄并起的局面，那么国内外都有哪些厂商推出了在线杀毒服务，收费情况如何，哪些在线杀毒方案更能吸引你的目光？

●瑞星在线杀毒

■网址：http://online.rising.com.cn/

■费用：10元/月或5元/3次

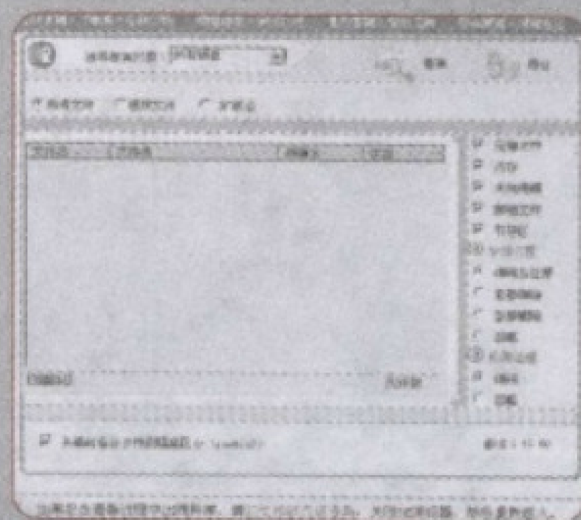


图2

瑞星公司于2001年初就推出了在线杀毒服务的免费测试版，经过200多万用户2年多的测试，其在线杀毒功能已经比较稳定，瑞星于2003年4月2日正式推出该项服务。其杀毒引擎与瑞星杀毒软件2003版一样，而且操作界面也很相似，可以手工选择查杀病毒的范围，包括所有文件、压缩文件、程序文件、引导区、邮

件等。在线查毒是免费的，杀毒则要收费。缴费方式为：手机缴费或拨打“16899099”声讯热线缴费（用户通过拨打此号码获取在线杀毒计次卡的卡号及密码，值得注意的是：声讯热线的收费通常高出市话很多）。

●金山毒霸在线杀毒

■网址：http://online.kingsoft.net/index.php?act=online&onlineOption=antiscan

■费用：5元/3次

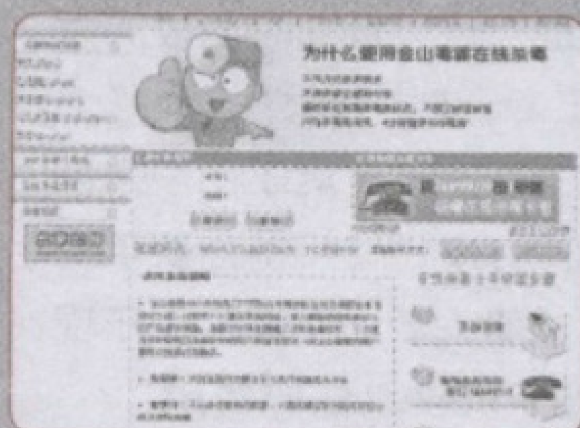


图3

金山毒霸与众多国内知名的门户网站合作推出在线杀毒服务（如网易，http://tech.163.com/kingsoft/items/020301_56869.html），在线杀毒的注册用户登录到这些网站，同样可得到最新版的在线杀毒服务。这样可以分散用户，避免由于杀毒服务器压力过大造成的慢速或不稳定。金山在线杀毒宣传的闪电杀毒，号称可以在4分钟内查杀40GB硬盘，并且还支持无限层压缩包的直接查毒及内存杀毒，具备“带毒杀毒”的能力，可直接在Windows环境下清除病毒。它的程序响应速度较快，其界面也和单机版颇为相似，缴费方式也很简单，只需拨打16899119声讯热线并选择“1”键，即可获得在线杀毒卡号和密码。

●江民在线杀毒

■网址：http://online.jiangmin.com/

■费用：10元/月或5元/3次

前不久，江民科技也推出了江民杀毒王2003在线版，使用中笔者发现其程序安装的时间较长（主要与其服务器的负载能力和网速有关），但如果没有卸载，以后再用时就比较快了。首次登录在线杀毒时，它会在桌面上生成江民在线杀毒的快捷方式，方便用户日后使用，杀毒完成后还会在桌面上生成杀毒日志文件。需要说明的是，其杀毒插件未通过微软验证（图5），所以兼容性不是很好，使用时IE偶尔会报错终止。此外，江民在线杀毒服务也提供了免费查毒功能，收费标准和方式都与瑞星类似，不过其包月卡的使用有一定限制，即每日不得超过5次，一个月不得超过90次。



图4

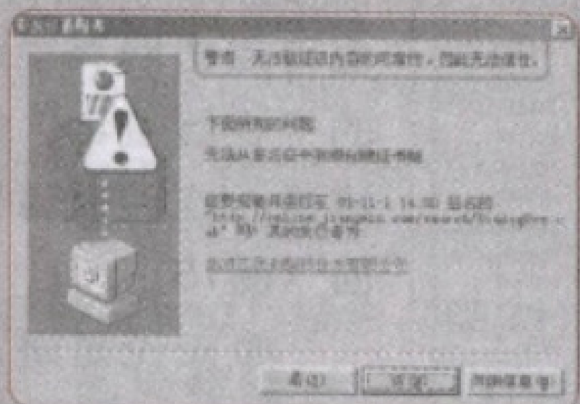


图5

●趋势科技在线扫毒

■网址：http://www.trendmicro.com.cn/housecall

■费用：免费

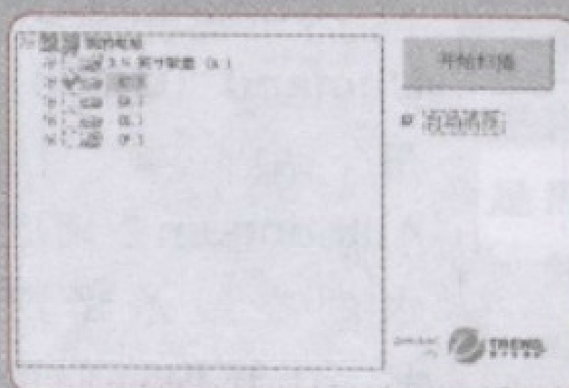


图6

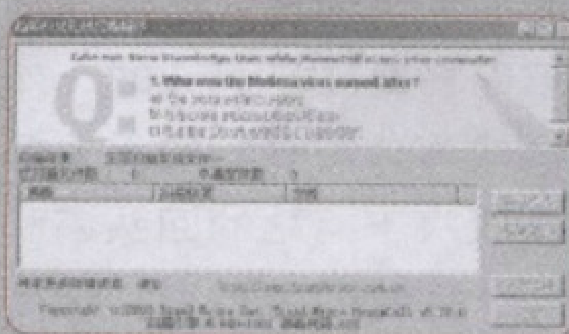


图7

趋势科技是国内最早提供在线杀毒服务的厂商，其在线扫毒服务名为“Housecall”，但现在看起来它在技术上并无多大优势，界面设计上也没什么变化，甚至不具备任何设置项目，但它是国内厂商中唯一仍然提供免费服务的厂商。其最新版本为5.7，经使用，感觉其反应时间和查毒速度都比较一般（图7）。

●安博士MyV3

■网址：http://www.ahn.com.cn/demo/myv3/myv3li.asp

■费用：免费



图8

MyV3是韩国著名杀毒软件厂商安博士推出的在线杀毒服务，其最新版本为2.1，在线安装较快，但首次自动升级时间较长。它提供的在线杀毒服务在界面、功能、性能、病毒查杀项目设置、使用帮助等方面都做得相当出色，“备份仓库”功能还可以把染毒文件安全备份和隔离。安博士自身提供的在线杀毒服务是免费的，但国内捆绑MyV3的ISP通常只为自己的用户提供免费服务（如263在线，http://upload.263.net/ahn/ScanVirus/）。

●熊猫卫士在线查毒

■网址：http://www.pandasoftware.com/activescan/com/activescan_principal.htm

■费用：免费

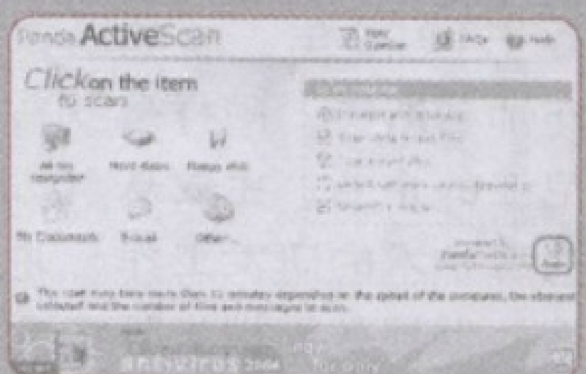


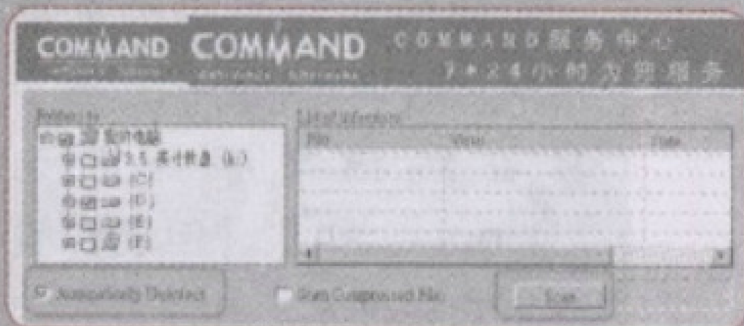
图9

Panda软件公司是欧洲知名的计算机安全产品公司，也是欧洲最大的反病毒软件公司，熊猫卫士就是该公司在中国推出的反病毒产品。尽管在熊猫卫士的中文主页上有在线杀毒的服务，但是界面仍然是英文的，它以识别病毒的数量著称，号称可以清除6万多种病毒，每天至少更新一次病毒库。第一次使用时需要输入E-mail和国家/地区。

●Command On Demand

■网址：http://202.102.233.30/xcsd/

■费用：免费

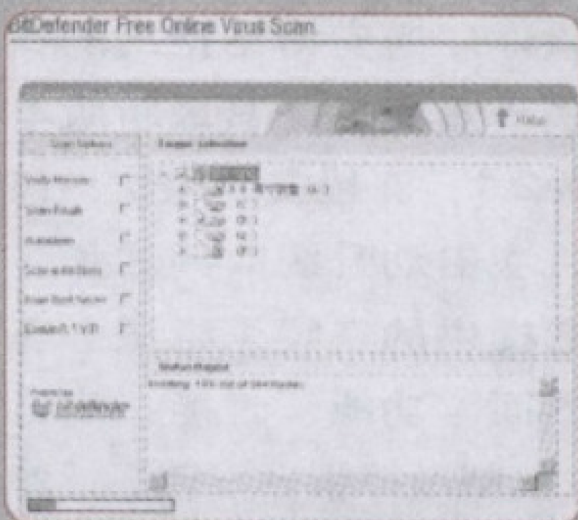

图10

Command On Demand（COD）是由美国Authentium公司提供的在线杀毒产品，上述地址则是它与中方合作伙伴共同推出的中文版地址，不过只是网页上的说明等是中文的，程序界面还是英文的。如今绝大部分网站的广告收益都成为公司赢利的重要部分，广告收益的多少很大程度取决于网站的回头率和粘着力。ISP/ASP都可将COD安装在网站上，使网站更有吸引力。实际使用时发现COD的杀毒服务不够稳定，时有无法登录的情况。

●BitDefender Online Scanner

■网址：http://www.bitdefender.com/scan/licence.php

■费用：免费

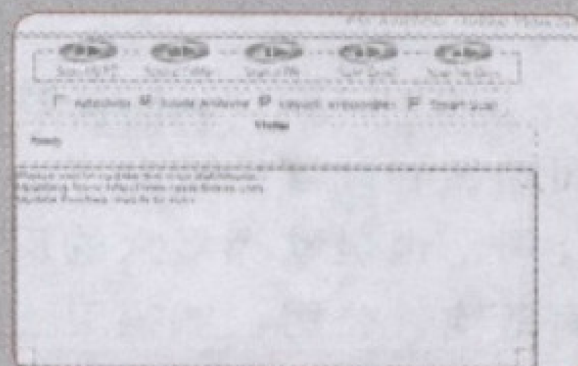

图11

这项在线杀毒服务是由来自罗马尼亚的BitDefender软件公司推出的，其在线杀毒的功能比较齐备，查杀速度也可以接受，就是载入网页的速度比较慢。其最大的特色是升级引擎和病毒库时，会调用安装在本地的升级程序完成升级工作，它的升级程序还可独立运行，用户可以在不打开网页的情况下完成升级任务。

●RAV Online Virus Scan

■网址：http://www.ravantivirus.com/scan/

■费用：免费

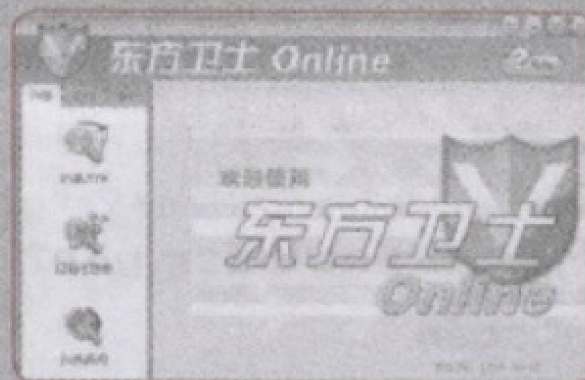

图12

GeCAD Software成立于1992年，总部设在布加勒斯特，同样是罗马尼亚的企业。主要从事防病毒技术的研发工作，并面向世界各国销售防病毒软件，提供集成的数据安全解决方案，在软件销售、咨询、技术支持等方面提供实时服务。RAV Online Virus Scan是它推出的在线杀毒服务，其升级、设置和查杀病毒可全部在一个页面里完成，操作起来较方便。

●个别生——东方卫士Online

■网址：http://dfvsol.i110.com/download.htm

■费用：免费


图13

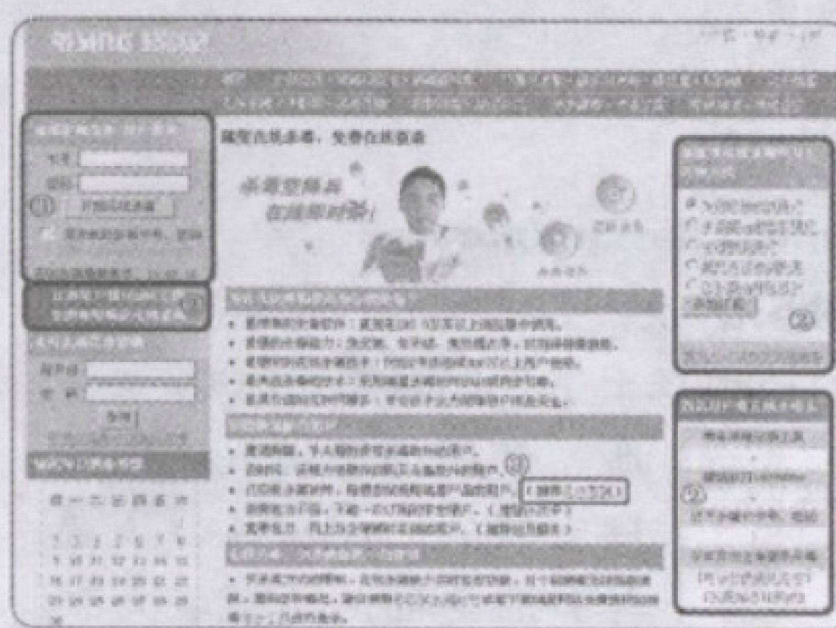
东方卫士Online是交大铭泰新近推出的一款在线杀毒软件，不过，它是一款“概念模糊”的产品，除了在线下载、免费注册及界面采用网页风格外，看不出它有什么在线杀毒的特性，特别是它也具备实时监控能力，而且在断网情况下一切使用正常。对于这样一个“个别生”，我们很难搞清楚它的定位，不过，对于用户来说出现一款免费的杀毒软件总是一件好事。使用前需要填写手机号注册（我们通过联通手机注册失败），据称由于现在尚处测试阶段，所以不会通过手机收取任何费用。

三、在线杀毒DIY

看了以上的介绍，相信你对在线杀毒已经有了一个较全面的了解，但具体的实现过程也许读者们还是不太明白，没关系，我们这就以国内的“瑞星”和国外的“熊猫”为例，图解使用过程。

1.图解瑞星在线杀毒。

①在IE地址栏输入http://online.rising.com.cn/，进入瑞星在线杀毒网页。（图14）


图14

②通过拨打固定电话和订阅手机短信两种收费方式都可获得在线杀毒卡号和密码，江苏用户拨16366上网可免费享受服务。

③申请成功后，你就可在网页左上方输入你的卡号和密码进入杀毒界面了。此外，如果你只是想查毒，也可点击网页中间的“在线查毒”链接进入在线查毒界面（图15）。


图15

④无论是进入在线查毒还是杀毒界面，插件安装前的ActiveX确认都是必不可少的（图16）。

⑤自动安装完成后，瑞星在线杀毒界面出现，该如何杀毒就不用笔者多说了吧（如图17，杀毒界面比查毒界面

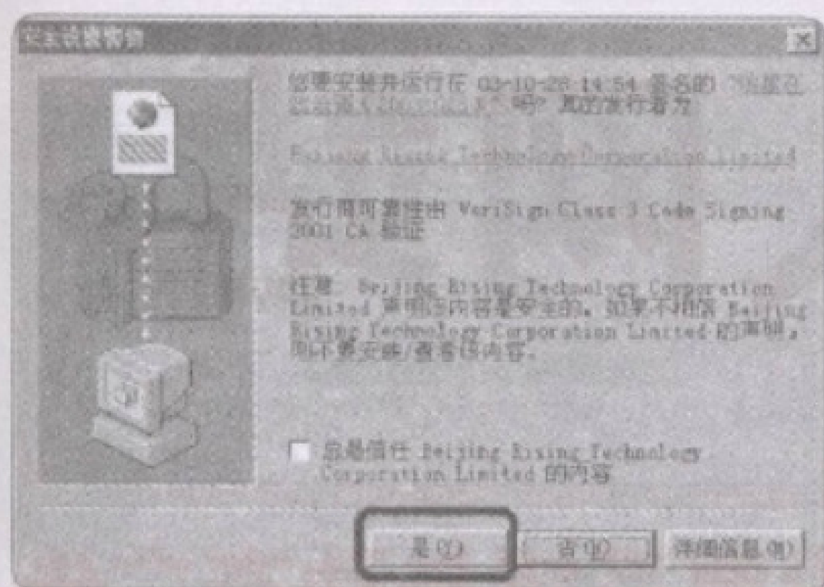

图16


图17

多了一个杀毒按钮）。

2.图解熊猫卫士在线杀毒。

熊猫卫士是英文界面，其对于大多数E文不太好的国人来说申请起来稍显麻烦一些，但它是免费的。

①进入以下网址http://www.pandasoftware.com/activescan/com/activescan_principal.htm

②选择在线杀毒申请图标（图18）。

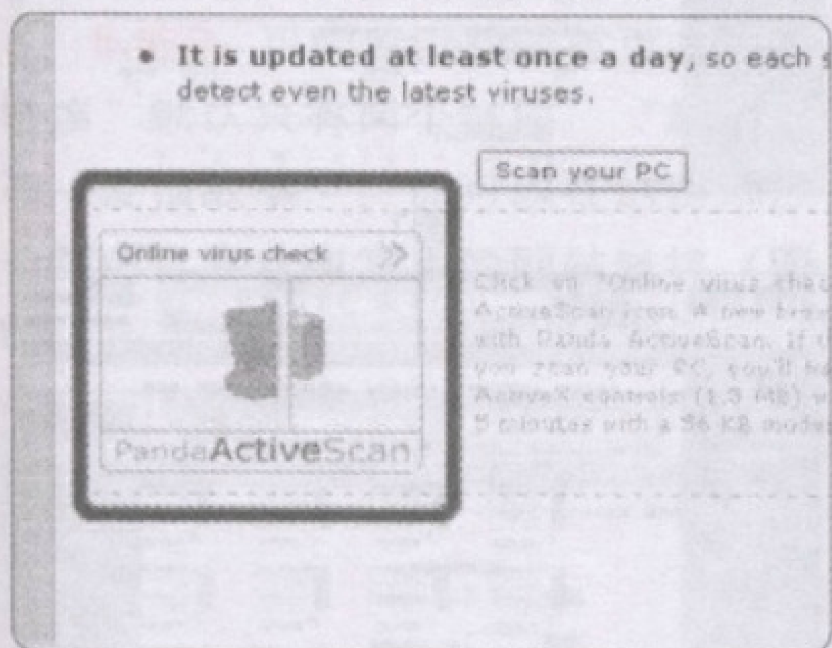


图18

③在弹出的新窗口中选择“Next”（图19）。

④输入你的电子邮箱地址，然后再点击“Send”按钮（图20）。

⑤选择你所在的国家和地区，然后按“Start”按钮（图21）。

⑥同样要进行ActiveX安装确认，然后就是在线杀毒插件的安装（图22）。

⑦经过数分钟的等待，安装完成后出现杀毒界面，点击“Hard disks”等预设选项就可以开始杀毒了（图23）。

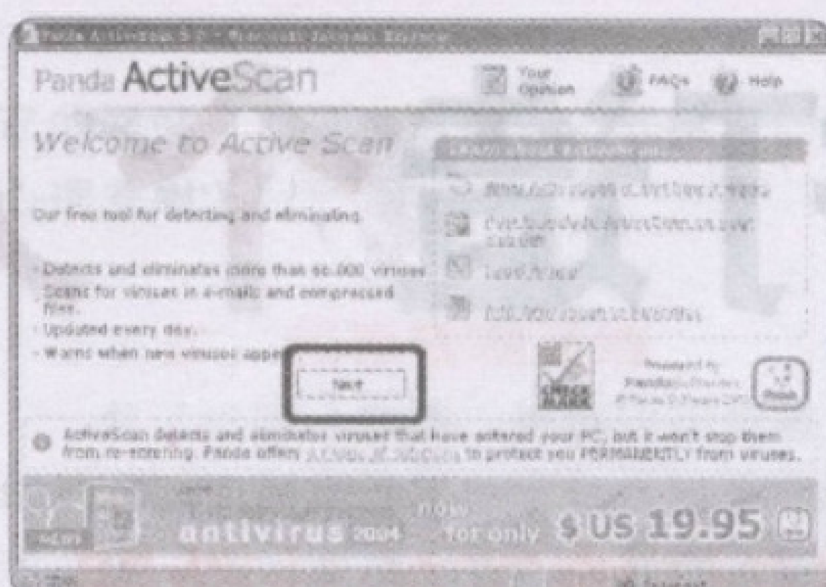


图19

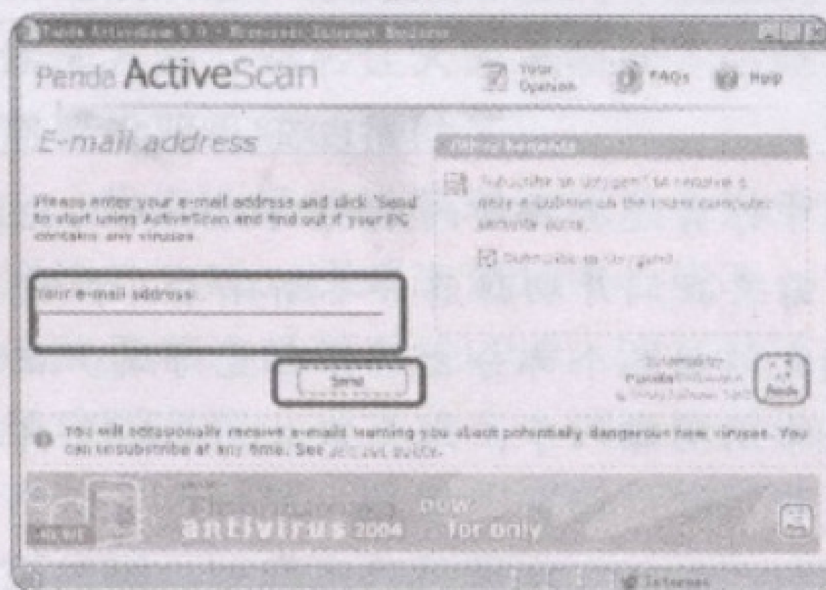


图20

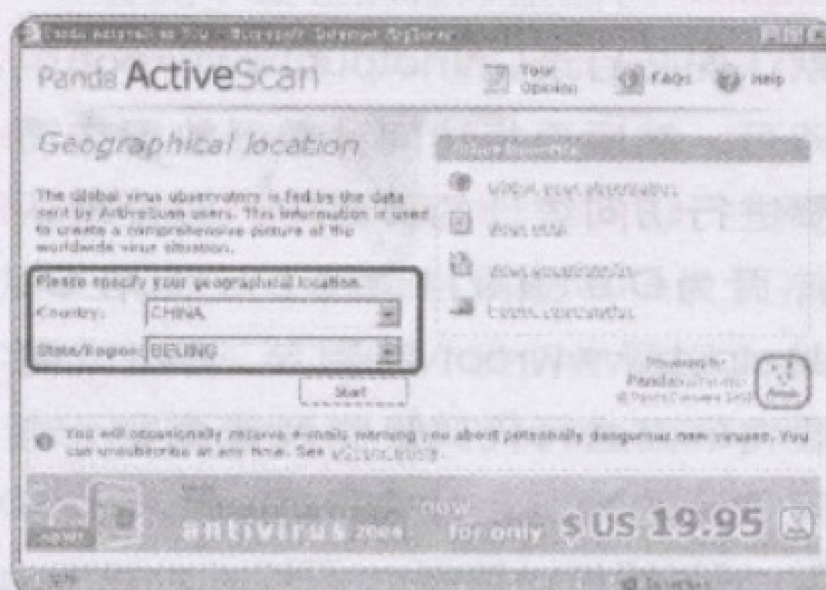


图21

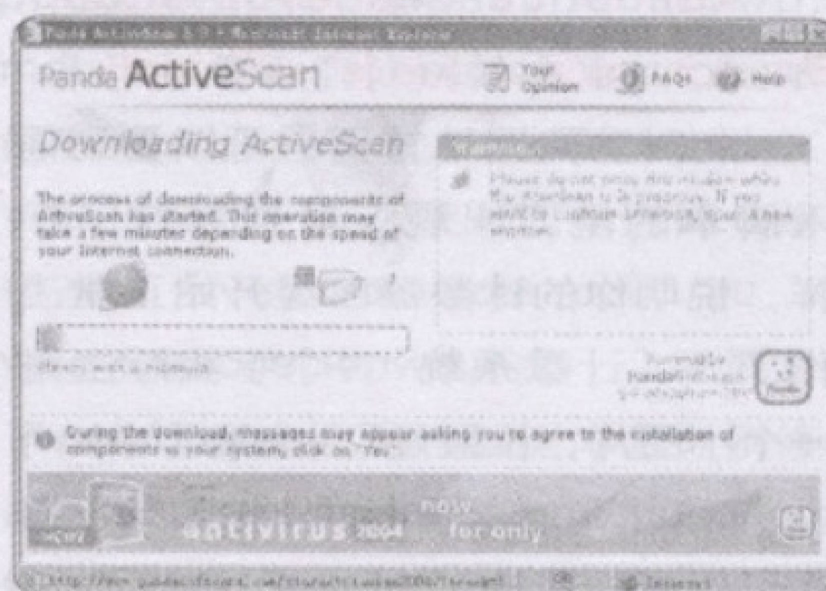


图22

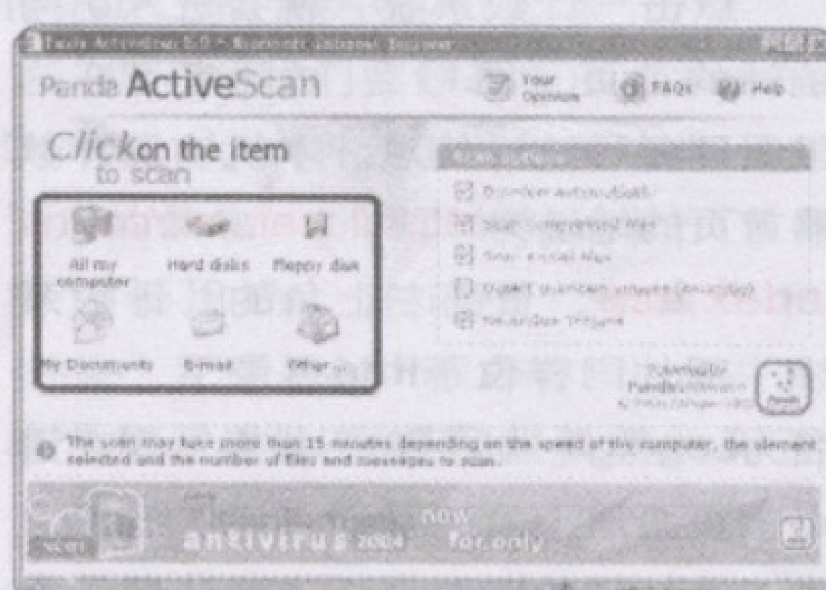


图23

需要说明的是，由于在线杀毒缺少实时监控功能，对个别病毒无法彻底清除，遇到这种情况，你可使用单机版杀毒软件或下载各大网站免费提供的病毒专杀工具进行查杀。其次，对于局域网用户，金山等公司也提供了相应的方案，局域网中的电脑可通过局域网的Web服务器实现类似的在线杀毒功能，前提是需要购买企业版的在线杀毒软件，并安装在局域网的Web服务器上，杀毒引擎和病毒库的更新只要由服务器端完成就可以了。

四、总结

通过比较不难发现，与大多数国外厂商不同，从今年开始国内厂商纷纷推出收费的在线杀毒服务，他们仿佛一夜间就看到了巨大的利润来源。但笔者认为，就目前国内在线杀毒的性能与服务状况而言，收费为时尚早。在杀毒效果不甚理想、技术没有重大突破的情况下，在线杀毒更多的应该是作为一种增值服务通过在网站中捆绑的形式免费提供给用户，这对于厂商及网站都是一种宣传，可进一步扩大影响，提高知名度，从而促进零售产品的销售，更何况通过向网站收费或广告等途径也完全可以达到赢利的目的。而收费制在线杀毒产品的推出，并不会导致新的市场划分，国内厂商这种欲靠在线杀毒收获一份金的想法未免有些短视。另外，尽管对于大部分用户而言，一年当中的杀毒次数并不会很多，在线杀毒的开销不见得大于购买每年都有新版的单机版杀毒软件，但客观说，目前国内厂商的收费是很昂贵的，在竞争如此激烈的杀毒市场中，这样的做法实在是有点饮鸩止渴的味道。根据我们小范围的随机调查，发现大部分用户比较接受5元/30次左右的价位。但无论如何，随着技术的完善、市场的扩大和宣传的深入，在线杀毒（特别是免费制的）作为一种新兴的杀毒方案，前景还是十分光明的。

总之，我们希望大家在看了本文之后，能对在线杀毒有个比较清醒的认识，并且从中选出你满意的免费或少花钱的杀毒方式，为你的电脑多加一道防毒之门！特别是对于那些不愿购买或安装正式版杀毒软件的朋友而言，这样的服务难道不正是你所急需的吗？

新鲜打造个人网站

系列教程之二十一

综合演练——定制ASP环境下的计数器、投票系统与动态广告

■Simple Palace工作室

半个月一晃而逝，在这段时间中你有没有将前两期讲到的新闻与论坛管理系统付诸实践，从而吸引更多的访问者呢？ASP功能强大，需要我们开动脑筋去不断探索。在前几期的文章中，我们介绍了动态网站应该具有的基本功能，也许读完前面几个部分之后你会觉得缺少点什么，本期将继续从动态网站中的计数器、投票系统和网站广告等常用功能入手，为大家做一个综合演练，旨在抛砖引玉，让你的动态网站日臻完善。

一、访问计数器

当个人网站推出后，你一定非常想了解到底有多少访问者曾经访问过自己的网站，他们来自何方，浏览页面时又有什么规律等。一个好的网站设计者会根据访问信息来及时改进网页的内容与结构，以便吸引更多的眼球，扩大网站的影响力，而访问计数器就可以轻松实现这个功能。

计数器虽然很好实现，但要做得界面美观且功能强大就不那么简单了。这里给大家介绍的是来自“爱情故事”网站的访问计数器：ASPCount 2.0，它是我所见过的国产计数器中最出色的一个。其主要特点是：①统计全面：每年、每月、每星期、每天、每小时均以柱状图、百分比统计，便于查看。②具有最值、平均值统计：包括年、月、日最高访问量和年、月、日平均访问量，本年、月、日甚至是本世纪最高记录等。③配置灵活、自动化程度高：具有网页样式选择、柱状图渐变色、柱状图大小配置、密码修改、数据库修复等。

别看它功能很强大，但安装和使用都非常简单。首先下载它的程序压缩包（http://www.love-evol.com:8080/count_down/AspCount2.0.rar，147kB），将其解压在任意临时目录中，然后将其中的Count目录拷贝至默认安装目录C:\Inetpub\wwwroot\中即可。然后再将访问计数器放置在需要进行访问统计的页面中，假设默认首页为Default.asp，且在C:\Inetpub\wwwroot\目录下，那么就需要将下面这行代码复制到首页显示访问统计的地方。注意Default.asp与Code.js的相对路径。

```
<Script Language=JavaScript Src="count/inc/code.js"></Script>
```

此时访问网站首页，可以看到插入脚本的地方出现“计数系统”字样，说明你的计数器已经开始正常工作了。“计数系统”4个字实际上是一个小图片，位置是C:\Inetpub\wwwroot\count\img\count.gif，你如果不喜欢可以自行更换。

点击“计数系统”就会进入访问统计的首页（图1），访问者可在这里看到各种统计信息。本机访问计数器首页的地址为http://localhost/count/index.asp。页面左上角的“计数系统”图片同样位于img目录下，文件名为Logo.gif，也可自行替换。现在请点击页面最下方“管理入口”链接，进入计数器的配置界面，默认登录密码为“admin”（进入后请务必修改），共有六大项设置：

1.样式选择： 挑一种你喜欢的配色方案，你可以经常换换颜色（图2），

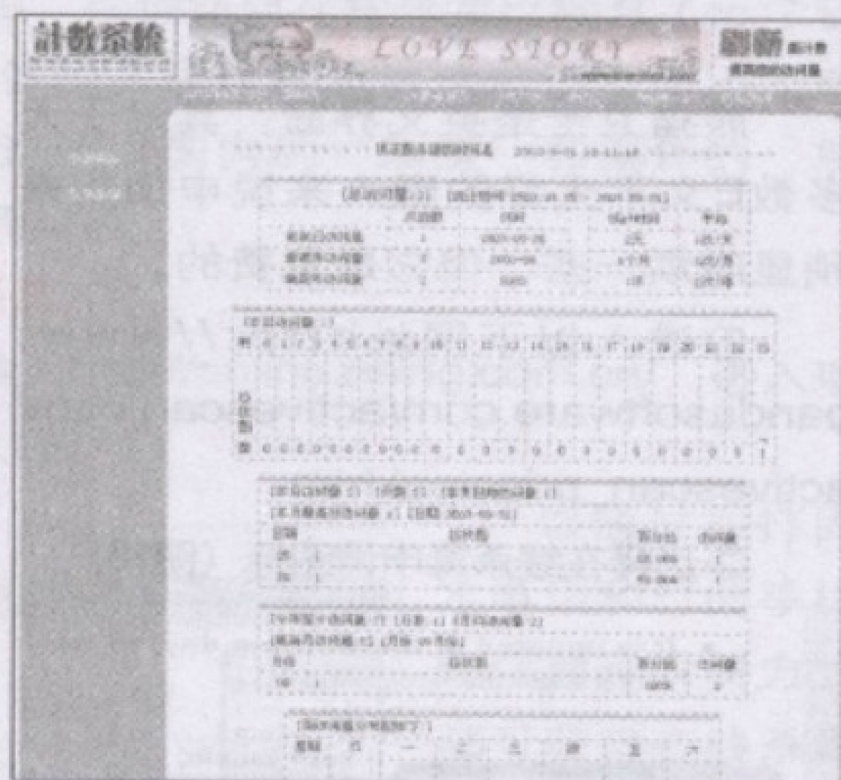


图1



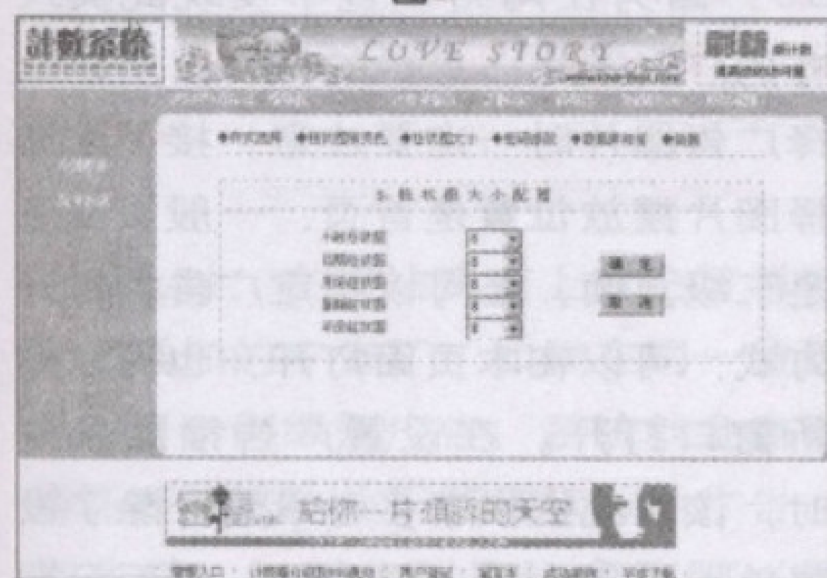
图2

让人访问时总有一种新感觉，很酷吧！只可惜不能随机更换。

2.柱状图渐变色选择： 提供5种颜色，注意可不要挑同一种颜色哦（图3）！

3.柱状图大小配置： 这个就得根据网站访问量来配置了，当网站访问量提高时慢慢把数字改小，直到长度适中为止，如果调整不好，柱状图可能会


图3

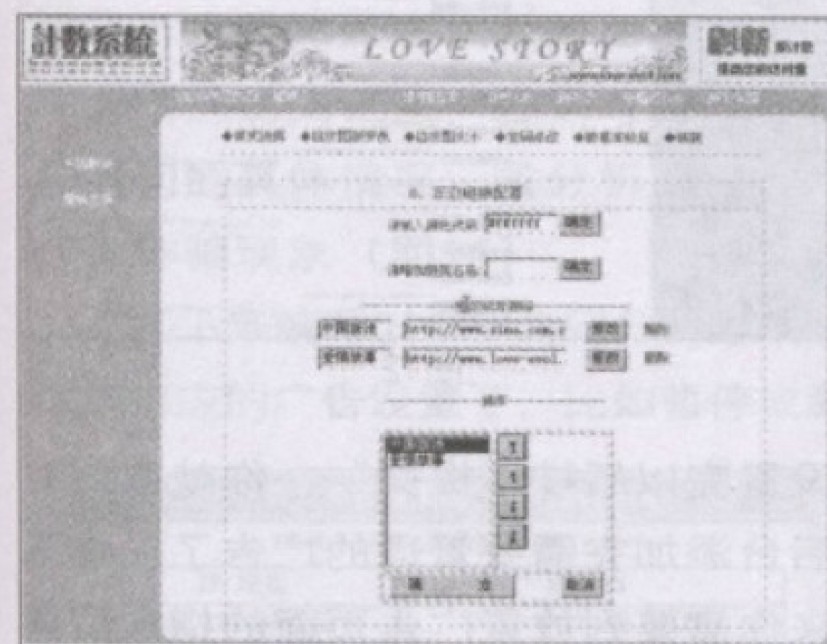

图4

比较难看（图4）。

4.密码修改：为了安全起见，务必修改初始密码“admin”。

5.修复数据库：因服务器断电等不确定因素的影响，计数器的数据可能出现诸如每日访问量总和不等于当月总和的情况，这时就必须进行修复。

6.链接：可配置计数器首页左边的链接，默认只有两个链接：“新浪”和“爱情故事”，你可以在这里添加一些自己喜欢或常用的网站链接（图5）。


图5

需要注意的是，这个计数器原来是不支持刷新的，超过20分钟的访问才会被计数，后来该计数器的原作者考虑到大多数个人网站访问量很小，将刷新功能又加上了，因此适合所有网页的计数。不过我倒是希望大家能从网站内容入手，努力“经营”好自己的网站，不要通过这种方式给自己心理安慰:)。

二、投票管理系统

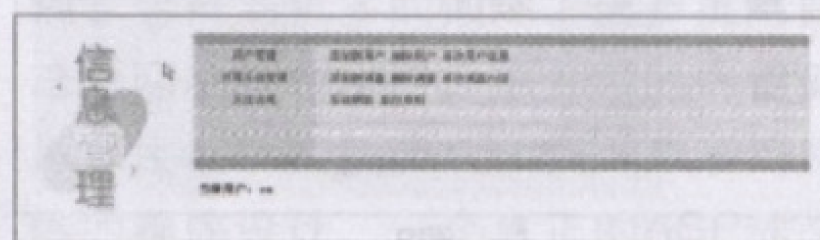
有了访问计数器，根据访问信息你就可以大刀阔斧地对网站进行改版了，但“访问者是上帝”，怎样才能让他们满意？最好是准备几个改版的候选方案，然后让大家来投票，这就需要投票系统的帮助了。

我们选择的投票系统还具备调查评论的功能，用起来更加得心应手，这就是碧波投票系统v2.0。该系统不仅功能完善，可支持多个调查表单及评论，而且还允许使用者自行修改首页代码，以满足各种需求。

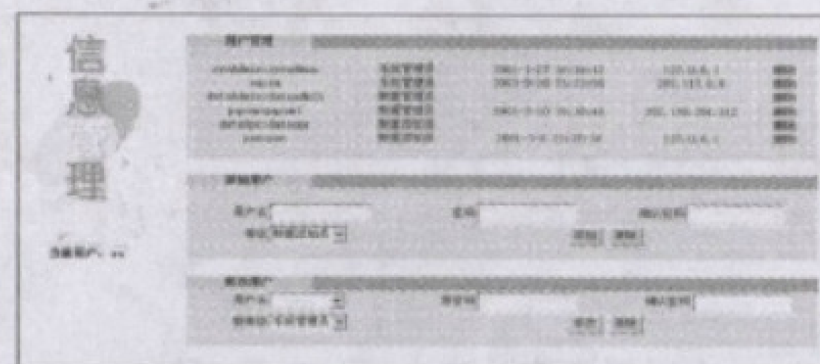
首先下载它的程序压缩包（http://www.chinaz.com/download/software.asp?SOFTWAREID=1421，60kB），然后在IIS默认主目录中创建Vote目录并将程序解压至其中。我们先要用文本编辑器修改lib目录中Conn1.asp和Conn5.asp文件中的数据库路径“/pqcomvote2E/vote/vote.mdb”和“/pqcomvote2E/passcheck/pwd.mdb”，将它们分别替换为自己网站的数据库路径。比如投票系统放在Vote目录中，那么就可以把这两个路径改为“/vote/vote/vote.mdb”和“/vote/passcheck/pwd.mdb”。不要忘了，为了安全起见将数据库名分别修改为Vote.asp和Pwd.asp，然后相应修改Conn1.asp和Conn5.asp（还记得21期上的介绍吗？）。

接下来我们要修改程序目录中的Default.asp文件（其实就是去掉一些没用的信息，把网页的结构改一下，其它不用动，还记得“<%”和“%>”之间是ASP程序吧？），并且将它放置在你需要设置投票的网页上。记住其中几个参数的含义如下：send——调查编号；items——调查选项数；name——调查问题，而且以上3个参数均是必须的。

现在就要添加调查项目了，首先通过http://localhost/vote/manage/main.asp进入管理界面，默认的登录名和密码都是sa（图6）。点击“添加新用户”进入“用户管理”页面，


图6

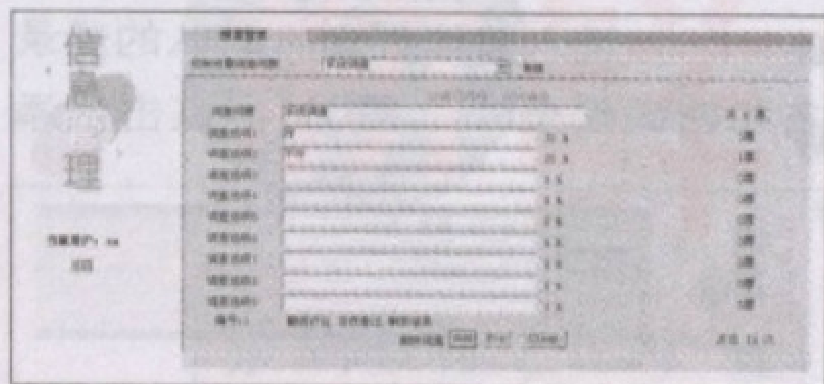
可以看到系统内置了3个等级共6个用户，3个等级分别为：系统管理员、数据管理员和数据添加员，他们分别具有不同的权限。让我们看其中的一个用户“sysAdmin”，“sysAdmin”和“sysadmin”分别为用户名和密码；用户等级为系统管理员；01-1-27 16:34:12为用户最近一次登录时间；127.0.0.1为用户最近一次登录IP地址；而删除操作只有以系统管理员身份登录后才可使用。还有一点要记住，为了安全，我们要修改内置用户的默认密码，也可以把没用的用户删掉，然后我们就可自行添加需要的用户了。还要注意，系统要求用户名要大于4位、密码要大于5位且用户名与密码不同（区分大小写）。系统不允许添加比当前登录用户等级高的用户，数据添加员不能修改用户（图7）。

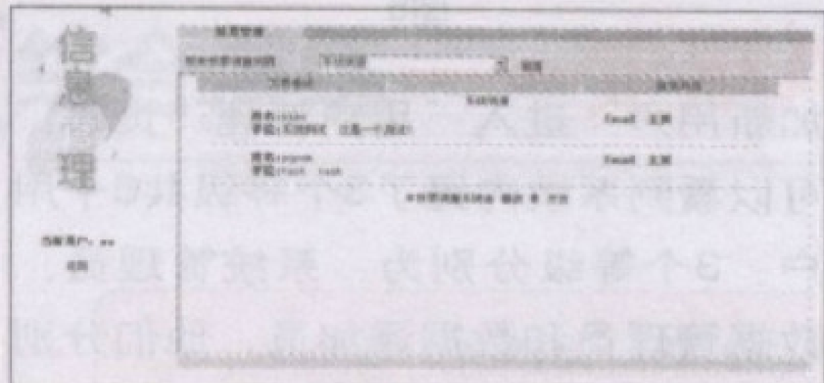

图7

在添加新调查时先要选择任意一个已有的调查项目，然后在相应栏目中输入新调查内容，点击“Add”按钮即可添加新的调查。而修改已有的调查过程和添加一样，只是应点击“Fix”按钮。删除操作很简单，但只有系统管理员才有权限进行。

小提示：*在添加完新的调查项目后注意点击项目列表边上的一个刷新按钮，这样才可以看到新的调查项目（图8）。*

在这个添加页面中，我们已经可以看到每个项目当前的投票情况了，


图8


图9

在页面底部还有“翻阅评论”和“发表看法”两个链接，它们分别用来查看访问者关于这个调查项目的意见和你作为站长的回复，确实非常方便，如图9为“翻阅评论”页面。

一切都设置好了，我们即可返回添加了投票调查项目的页面，此时可以看到已经设置好的调查项目（图10）。每个项目分别有3个按钮“投票”、“结果”和“评论”，“投票”用来投出你关键的一票，“结果”用来查看当前的统计结果，“评论”可以查看、填写相应的建议，注意添加时姓名、留言标题、留言内容是必须填写的。

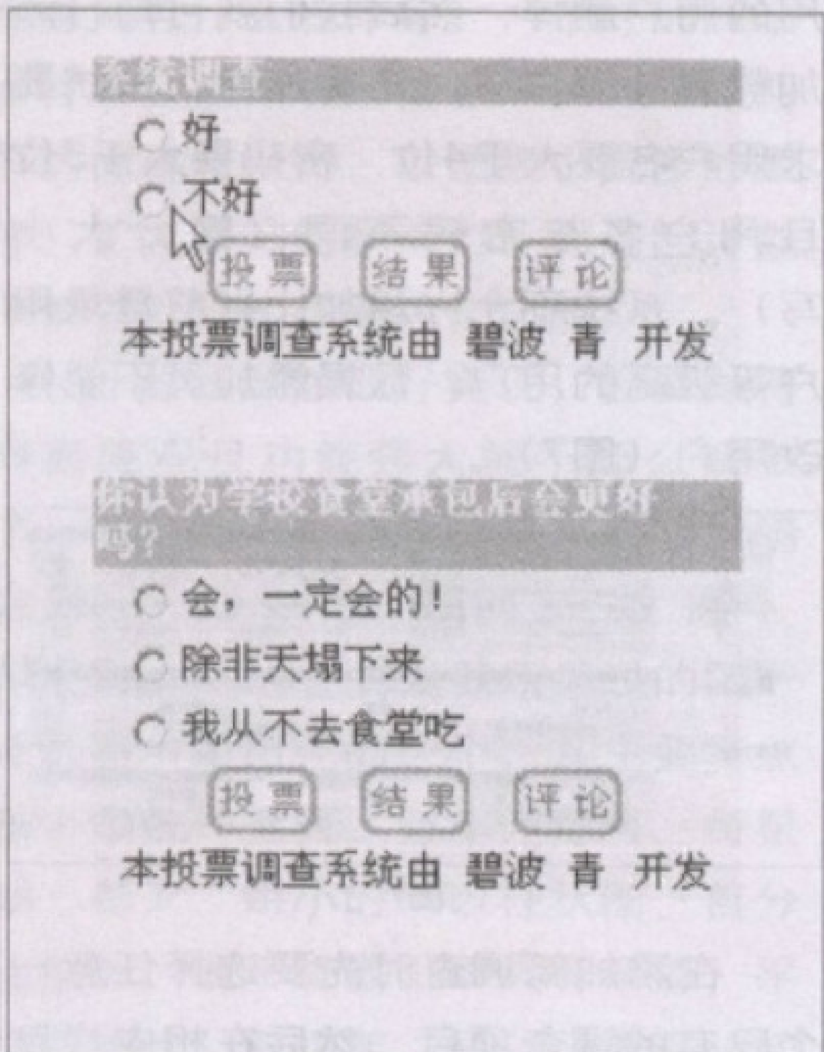


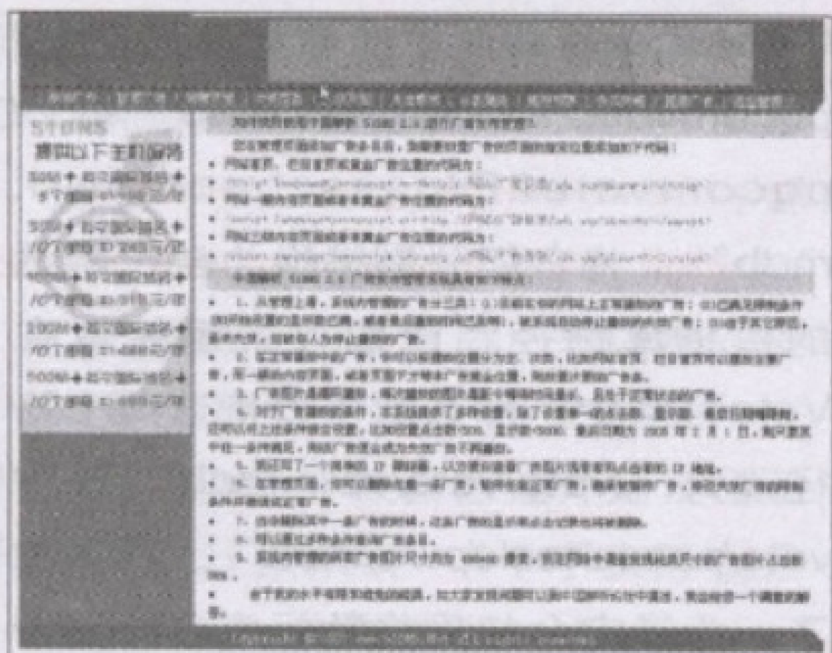
图10

三、网站广告管理系统

当自己的网站已经万事俱备，有了很好的影响力和众多访问者之后，我们或许可以利用这些难得的资源为自己挣上第一桶金。网络广告至今也是互联网上重要的一项收入，也许我们还不能依靠自己的网站成为数字英雄，但推出动态广告也是证明自己的一个好机会。下面我们就定制一个动态网站的广告管理系统，让自己的网站也加入到创收的行列中去。

这里为大家选择的是在“中国站长站”广告系统类下载排行第一的“51DNS广告管理系统”，它由蓝芒科技开发，当前版本为2.0，可以管理多层次、各状态下的广告，而且设置起来非常简单。

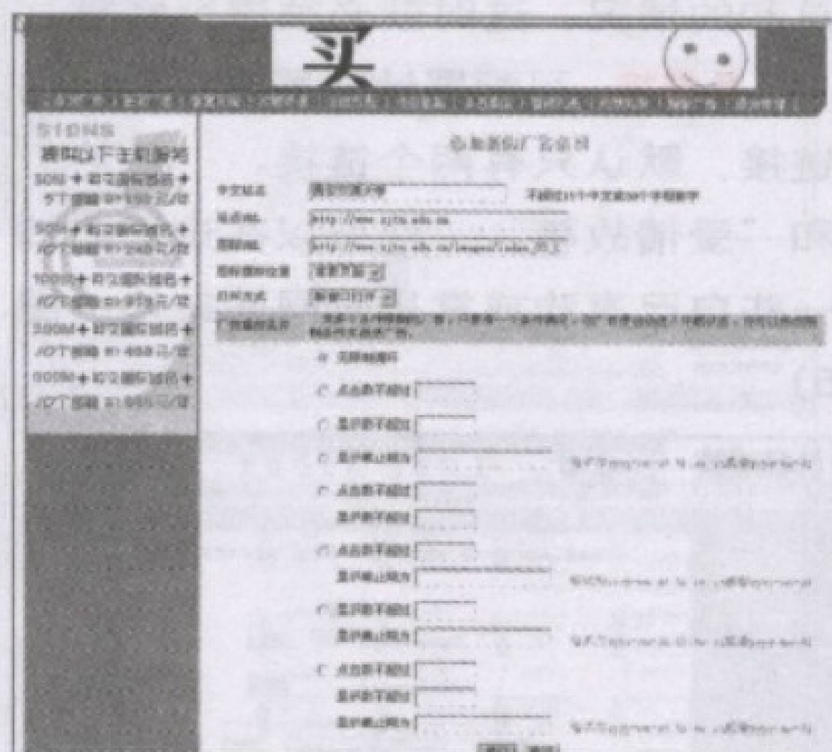
程序压缩包下载地址：http://www.chinaz.com/download/software.asp?SOFTWAREID=4607，68kB。同样将解压后的ad目录拷贝至“C:\Inetpub\wwwroot”。通过地址http://localhost/ad/index.asp进入广告管理系统，默认登录名为“admin”，密码是“51dns”，管理后台界面如图11所示。管理系统内的广告分3类：


图11

①正在网站上正常播放的广告；②已满足某种限制条件（如开始设置的显示数已满，或最后播放时间已到等），而被系统自动停止播放的失效广告；③由于其它原因，虽未失效，但被人为停止播放的广告。我们可以分别通过页面上方的“正常广告”、“暂停列表”和“失效列表”链接来分别查看这三类广告。

而在正常广告中根据广告的重要性和放置位置还可以分为3类：首要页面、次要页面和三级页面，同样可以通过页面上方的链接“正常广告、暂停列表、失效列表”来分别查看。一般来说，网站首页、栏目首页可以摆放重要广告，而一般的内容页面，或页面下方等非广告黄金位置，则放置次要广告。

现在我们来一起添加一个新广告。首先填写中文站名、站点URL和图片URL，需要注意的是，系统内管理的所有广告图片尺寸均为480×60，因为在网络调查中发现此类尺寸的广告图片占总数的88%，所以选择广告图片时一定要注意。接下来选择图片摆放位置是首页、一般页面还是三级页面，还可以指定广告的打开方式，可以在本页面打开，也可以在新窗口打开。在设置广告播放条件时，该系统提供了多种设置，除了设置单一的点击数、显示数、最后日期等限制，还可以将上述条件综合设置，比如设置点击数小于500、显示数大于5000、最后日期为2005年2月1日，则只要其中任一条件满足，该广告便会成为失效广告而不再播放，自动进入休眠状态，但你还可以修改限制条件并激活它（图12）。


图12

设置完以后按“提交”，你就已经在后台添加完需要管理的广告了，接下来你需要到放置广告页面的指定位置添加如下代码：

网站首页、栏目首页或黄金广告位置的代码为：

```
<script language=javascript src="/ad/ads.asp?place=1"></script>
```

网站一般内容页面或非黄金广告位置的代码为：

<script language=javascript src=" /ad/ads.asp?place=0" ></script>

网站三级内容页面或非黄金广告位置的代码为：

<script language=javascript src=" /ad/ads.asp?place=2" ></script>

此时，在网站页面上就已可看到我们添加的广告了，如果在同一位置添加多个同级别广告，系统就会自动循环播放这些处于正常状态的广告，怎么样，智能化程度还蛮高吧（图13）。

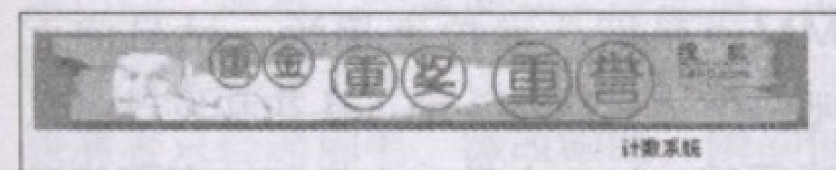


图13

当广告系统运行一段时间后，如果需要查看一下广告的效果，可以再次来到广告系统管理后台，通过页面上方的菜单"点击最高"和"点击最低"来查看网站所有广告排行。同时在这个广告管理系统里还有简单的IP跟踪器，可以方便你查看广告图片观看者和点击者的IP地址。在每条广告的显示次数和点击次数后面括号内都有详细的访问记录，我们可以查看广告访问的具体情况，或分析是否存在广告诈骗现象（图14）。

接下来就可以根据访问分析结果来调整相应的广告设置了，比如暂停或激活某些广告的播放，这些都可以在管理页面里完成。每次都需先找到你要修改的广告，然后点击"暂停"就可以暂停任意正常广告，点击"激活"来激活被暂停广告，点击"修改详细设置"可以修改正常、失效广告的相关信息和限制条件并激活失效广告，点击"删除"还可以删除任意一条广告。但需要注意的是，当你删除一条广告时，这条广告的显示和点击记录也将被删除。

51DMS 2.0 广告发布管理系统 - Microsoft

ID 4 广告的显示记录：

ID	IP 地址	时 间
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:40:27
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:39:54
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:39:53
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:39:51
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:39:50
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:39:10
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:38:35
4	202.117.61.112	2003-9-27 22:36:46
4	202.117.0.9	2003-9-27 22:27:59
4	202.117.0.9	2003-9-27 22:25:39
4	202.117.0.9	2003-9-27 22:11:53

共11条，每页32条，第1页，共1页 转到：1 goto

图14

到这里为止我们所有的ASP实例都已经讲完了，不知道你是否满意，不过纸上谈兵永远都不够，只有多实践才会得到更多的锻炼，逐步提高自己的网站制作水平。这几期的内容都是以生动的实例为主，很少牵涉到具体的程序设计，一个真正的ASP动态网站设计高手应对ASP源码有较高的分析能力，希望大家在这方面也有意识地提高自己，再加上不断的探索和思考，相信你一定能成为一个动态网站的制作高手。

本期推荐

资源类网站：

1.西部ASP联盟（http://www.xbasp.net/，如图15）：以ASP为主的综合学习类网站，主要栏目分为ASP教程、ASP技巧、ASP实例与ASP文摘等，内容相对而言比较陈旧，更新也不是很及时，但对初学者来说仍不失为一个较为理想的学习场所。

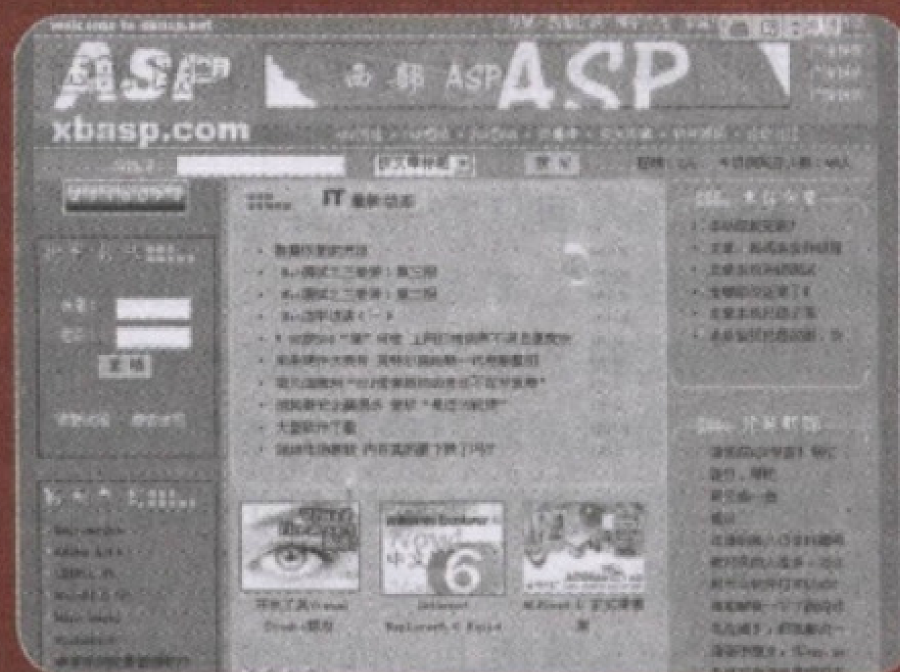


图15

2.ASP技术频道（http://www.6to23.com/s11/）：内容全面且深入，包含ASP技术、ASP组件、ASP资料、ASP下载和ASP精彩问答等栏目，如果你希望提高自己的ASP设计水平，这里一定是个好去处。

欣赏类网站：

1.《X-MEN 2》的电影预览（http://x2-movie.com/，如图16）：完美纯粹的Flash精品网站。模拟3D的场景、震撼的声效加上亦真亦幻的灯光设计，让你耳目一新。好的网站给人启迪，给人想象的空间，登录该网站就会明白其中的道理。



图16

2.JPEG设计工作室（http://hammer.prohosting.com/~jpeg/move.html）：节奏舒缓，创意新颖，品位高雅，网站整体设计功力非常深厚。

下期预告：

ASP易学易懂，深受大家的喜爱。目前，与ASP一样活跃甚至有可能赶超ASP的另外一种高级动态网页技术PHP也越来越火，几乎成为一个动态网站高手的必修课。那么，到底什么是PHP，它与ASP相比有哪些优点，又该如何使用呢？欲知详情，请听下期分解！

网罗天下

■日本 小飔风风

《Power!!!》第三部——2003 WCG中国赛区CS总决赛视频

■下载地址：http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=24524
■大小：255MB



CS，一个全国大大小小网吧人人参与的游戏，一个让人听见枪响便心潮澎湃的游戏，一个堪比《星际争霸》而“青春永驻”的游戏，一个一句“C啊”便能心领神会的游戏，一个几乎没有门槛，与微操作无关的游戏。你可以没有团队精神，可以没有合作意识，可以当孤胆英雄，只要会用鼠标和键盘，这就是你的游戏！

大家以前也许看过《Power!!!》的前两部作品，本部是这一系列的第三作，内容是今年WCG中国区CS总决赛的精彩片段。与以往CS视频不同的是，当你在看本作时，脑海中恐怕常常会产生这样的想法：这样也行？是的，视频一开始便是一段在网吧乱战中极难出现的镜头：一名警和一名匪都小心翼翼地后退，谁都没看到背后的敌人，接近了，近到二人间只容一人穿过的距离，警似乎是在“不经意间”发现了身边的敌人，我想选手本人似乎也吓了一大跳，因为本来几乎可以直接顶在脑门上的枪口竟然乱飘了几下……视频中不乏孤胆英雄、力挽狂澜型的镜头：Camper在一个点，背后“乱”枪扫死整整一支队伍，俗称的“阴人”比比皆是，一支训练有素、行动谨慎的战队只是因为一个点没有看到便遭遇灭顶之灾。呵呵，阴是一种美德。

这个视频并没有将焦点集中在一个人或一支队伍上，而是贯穿所有比赛，将其中的精彩场面截取出来。整个视频的教育意义似乎更大过表演意义：原来整支队伍是这么行动的；这个地方竟然也可以蹲点；那个位置也是个非常好的狙点等等。说到狙，本视频也没有刻意强调狙击的精彩，大部分镜头都是普通的AK或M4对射，甚至是两队人马以手枪+各种雷群殴，带给你很强烈的现场感和真实感——原本CS就该如此。

开场手枪群殴的精彩，中场AK和M4对射的精彩，终场狙击单挑的精彩，贯穿始终的各种雷对甩的精彩，这就是高手云集的WCG中国区CS总决赛所带给你的感受与震撼。该视频文件较大，下载状况也不稳定，建议有恒心、有毅力的同志踊跃尝试。

教你如何当理发师

■下载地址：http://flash.jr.naver.com/game/flash/26/2600/haitai_06.swf
■大小：529kB

今年第20期《大众软件》的网罗天下中介绍过一个给女孩化妆的小Flash游戏，这回换个花样，改给女孩子做发型，难度可增加不少哦。

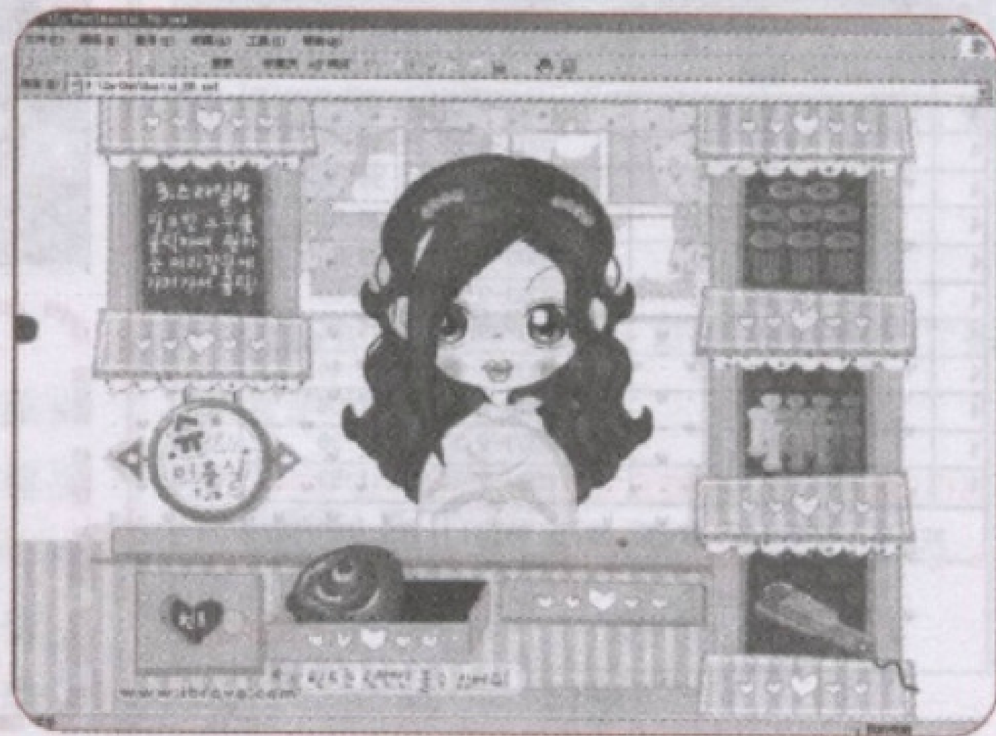
这个Flash游戏Loading时间较长，耐心等待一下，出现游戏界面后右下角有4个选项，都是韩文也看不懂:(，不看也罢。最下边的是帮助和介绍，其它3个选项从上至下难度依次递增，还是选第一个熟悉熟悉玩法吧。点击后先要仔细观察左上角发型设计最终效果图，发型、颜色、烫卷的方向等都要记住，忘记也不要紧，点一下左下角的桃心图案可以再窥探一下，但只有一次机会哦，建议截张图以后仔细对比。令人欣慰的是，游戏并没有时间限制，而且可以随时重做并返回上一步，总算降低了一些难度。

第一步是剪发，模特可剪的头发分后、侧、前、额4种，而前和侧的头发可以剪两次，算上左右两边，共12种“可剪目标”，至于能组合出多少种头型，嗯，读者自己算吧……如果剪得不满意，可以点左中的圆形图案重新来过，如果剪好了，就可以点圆形图案右边的箭头进行下一步操作了。

第二步是染发，共有黑、黄、红、蓝4种颜色，每两种颜色又可以组合出一个新颜色，要注意的是，头发只能染一种色，不要妄想那种左蓝右红的新锐风格了。颜色调配规律是：黑+黄=棕，黑+红=酒红，黑+蓝=墨蓝，黄+红=桔，黄+蓝=绿（巨恶心的颜色），红+蓝=紫。在观察目标发型时要注意黑、棕、红、酒红、蓝、墨蓝的区别。

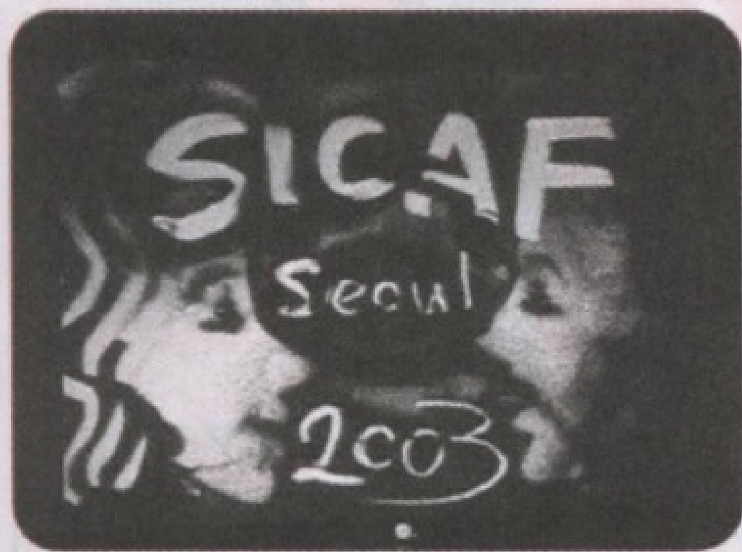
第三步是卷发及头饰，右上是大卷，右中是小卷，右下的那个嘛，听MM说是把头发拉直用的，姑且信之吧，下边有两种头饰：头花和发珠（只能用其一）。大卷、小卷和拉直不能混用在一个可操作目标上，请参看目标发型制作。

本游戏的难点在于可剪目标的选择上，很可能一烫卷才意识到打从第一步剪发就错了（可以点圆形图案左边的箭头返回上一步），一开始剪的不一样，烫完、拉直后的效果截然不同，这个规律只能意会不可言传，自己多试几次才能领会其中奥妙。不过惭愧的是，笔者仍未能领悟其中玄机，始终未能修成正果，令模特MM满意，可能还是烫发出现问题或是观察不够吧。由于这个Flash无时间限制，所以MM们不妨利用它来创作自己中意的发型，觉得好看就照此去“修理”一下啦:)。



沙画大师妙手生花

■下载地址：http://my.so-net.net.tw/carl0726/sand.wmv
■大小：18.4MB



小时候逛公园，常见一老者手攥一团细沙，徐徐漏于一铁板之上，或绘鸟兽、或作风景、或画人物，紧张松弛，婉转自如，看了十分诧异，一边心惊艺术也可通过如此妙方表现出来，一边感叹我国民间艺术的精深奥妙。不想今天竟在这段视频中见到了同类创作，只不过公园换成舞台，铁板变成投影仪，中国老者变成了洋先生……

这是汉城国际卡通动画影展开幕式的一段精彩沙画创作表演，表演者姓甚名谁不得而知，用的恐怕也不一定是沙子，但表现形式与我国传统的沙画创作是一样的。这位洋先生的沙画表演一样可称得上精彩之极，所绘图案抽象派意识十足，不同图案间的转换十分自然，漏沙、抹沙、攥沙的手法巧妙、娴熟，一看便知久经此道。颇让笔者惊异的是一个猩猩脸变成狮子脸的过程，猩猩那张滑稽、"猥琐"的脸，表演者只轻涂眉毛、微改眼睛，瞬间便变成一张不怒自威、炯炯有神的狮子脸，表情转变十分传神。不知表演者是在表演之前就已演练多次还是即兴创作，但在整个表演过程中，那古朴的类似于中国水墨画风格的图案源源不断地迸发出灵感和艺术气息。令人赞叹的是，表演者对细节的把握和效果渲染的处理已达到随心所欲的境界，既有大开大阖的粗犷线条，又有淡眉细目的细节渲染。再配以气势恢弘的背景音乐，整个表演过程令人震撼不已。

看完整段视频，笔者心底不禁冒出淡淡的一丝悲哀，本属于我国几千年沉淀的文化精粹却被一个异国人拿到异国的展会上当成异国的艺术表演，甚至达到了极高的水平。也许有人看完会说，这算什么，咱们国家早就有了，小儿科而已。但再早的精粹不被发扬光大甚至不为人所知，其最后的结果还是失败。不知儿时那个公园中的老人是否还健在……

《魔兽争霸III——冰封王座》经典地图

编者按： 大家可能对我们涉及地图有些意外，不过即然是网罗天下，天下那么大，自然什么鸟都有，所以，无论是黑鸟白鸟，只要是一只新鲜有趣且健康的"鸟"，我们就会介绍给大家:)。不过，考虑到每个人的兴趣不尽相同，我们以后尽量不在一期中出现过多同类内容。

1.The Keys of Destiny（命运之钥）

■下载地址：http://war3.cga.com.cn/nowdownload_tools.asp?downid=180&action=downcount
■大小：23MB

这张地图只能用一个字来形容：强！以前的"魔兽"地图，无论是对战、RPG、守点还是最近流行的3C，都摆脱不了即时战略这个根本，这张地图则完完全全改写了"魔兽"的玩法——变成了即时回合制！你下载到的将会是一个安装包，安装后会生成一个War3Patch.mpq文件并将原文件备份，地图文件则在Warcraft III\Maps\TKoD下。



进入游戏后你会发现连"魔兽"的主界面都变了，而进入地图更会发现自定的技能和道具、踩地雷的遇敌方式、即时回合的战斗形式、独特的经验和装备系统，一个典型RPG应有的一切它都具备了！刚开始玩最好存一下盘，然后仔细看一下每个人的技能、用途及快捷键，一定要记熟，否则很快就会有队友在手忙脚乱中阵亡。唯一可惜的是，这个地图不能用在中文版的"魔兽"上（需借助其他工具软件才可能支持），也不能多人联网。

2."魔兽"版VR战警

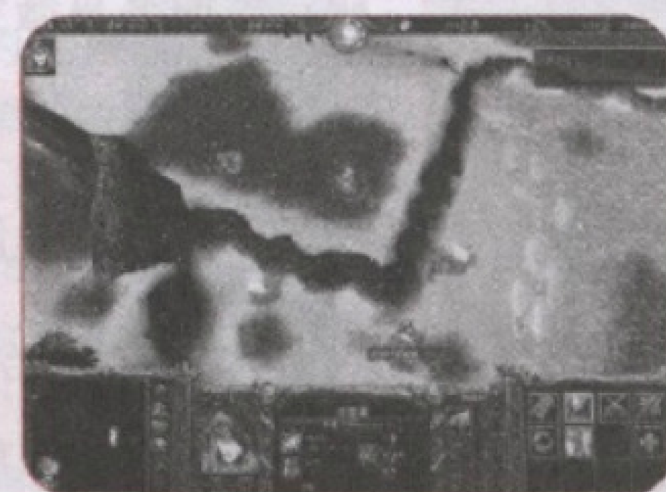
■下载地址：http://www.war3xp.com/mapshu.asp?id=183&down=1
■大小：642kB



你会很惊讶"魔兽"地图也可以做成这样。完全的第一人称射击游戏，按左键开火，按↓键上子弹，就这么简单，对准敌人乱射就行了，虽然不能自动瞄准，但相信你那在混战中练就的准确点击完全可以解决。原来"魔兽"显示金钱的地方是子弹数，显示木材的地方是生命值，当然，战斗中也会出现血包什么的奖励品，击中就可加血。本地图可以4人连线，一块儿玩的话还是选高难度比较合适。

3.DiabloⅡ ActⅤ

■下载地址：http://www.war3xp.com/mapshu.asp?id=173&down=1
■大小：409kB



看来Diablo是永远的经典，"魔兽"中有很多仿Diablo的RPG地图，要么是其中一个场景，要么是贯穿整个情节，但做得都没什么特色，Diablo那完美的装备系统大都体现得不好。这次介绍的就是仿DiabloⅡ第5幕的一张RPG地图，此地图在装备方面进行了一定的加强，有了"罕见"装备和魔法装备的概念，部分装备有了属性要求。为了更接近Diablo，你可以买到回城卷轴，也有了传送点（站到传送点上，最好以拉框方式选中传送点的圈，即会出现选择菜单），而且每升一次级，你都有5个属性点可分配到强壮、智力、敏捷3个属性上，任务系统及奖励也和原游戏一样。不过要注意，这张地图虽然可以联网玩，但不能存盘，也就是说要玩就玩穿，玩一半退出就只能重来了，另外对机器配置要求也较高，感觉顿的话就关掉一些特效。



手机百宝箱





(2003.10.15-2003.11.15)

中官电讯手机销售排行榜

机型	占总销量比例	参考价位
诺基亚3610	6.7%	750元
摩托罗拉191	5.4%	670元
诺基亚2100	4.8%	850元
摩托V998+	4.3%	850元
松下GD55	3.9%	1250元
诺基亚6108	2.8%	2630元
摩托罗拉C330	2.4%	630元
三菱M330	2.1%	1580元
南方高科S280	1.6%	1880元
西门子M55	1.3%	1600元



(2003.10.15-2003.11.15)

手机游戏下载排行榜

01	麻将（Mahjong）
02	城市飙车
03	猎潜艇（BombSub）
04	坦克大战（增强版）
05	锄大D（Big2）
06	火龙
07	接龙（Klondike）
08	大话王（Big Liar）
09	星舰队（Star Armada）
10	炸弹小子（Bomber BB）

本排行榜由中国移动提供。

趣味短信集锦

1. 化学课上，老师讲分解式，学生们都不认真听。忽然，老师大声疾呼：大家注意，我要变形了！

2. 你帅呆了，酷毙了，简直无法比喻了，如果把你失去了，肠子都要悔断了，生活不能继续了，感情缺乏甜蜜了，地球也没吸引力了！

3. “3”在路上走着，先翻了一个跟头，又翻了一个跟头，打一个成语。——三番（翻）两次。

4. 天下雨了是云儿哭了，爱人走了是爱情输了，风儿累了是要去睡了，夕阳醉了是要下坠了，看短信的小猪又在傻哈哈地笑了！

5. 顾客非常气愤地对服务员说：“你们的菜里居然有一只苍蝇！”服务员微笑着说：“您不必担心，苍蝇不另收费”

6. 你的肚子一天比一天大，可是在我的心目中，你的容颜却一天比一天美丽。我爱你，孩子他妈。

7. 你已在我们监视范围之内，不要左看右看！你现在只有把手机放在地上，然后向前走，不能回头！

8. 远看是电扇，近看是电扇，电扇是电扇，就是不能转。猜猜怎么回事？——没电！

咳咳，亲爱的读者朋友们，大家注意了，本栏目持续征集趣味短信，如果你有什么新鲜有趣的短信，就请发送到icat@popsoft.com.cn吧。信中请注明你所在的省市，昵称或真名（一旦你的短信被采纳，这些信息将被刊出），但要注意短信中不能含有粗口，内容也要健康哦。好了，有快乐要与大家分享，赶快行动吧！

玩转手机



■重庆 Netgod

经常喜欢把玩自己爱机的朋友，都时常会有这样的冲动，很想更加简单和直接地给自己的爱机做做手术，整整形，搞搞花样什么的，总觉得要记住那么多操作和技巧，还要在小小的手机键盘上费劲地按键，实在是烦透了。好在我们有电脑，而一般的手机都具有和电脑连接的能力，不管是红外线还是一般的数据线，于是，聪明的软件设计师们（或者“闲得无聊”的软件爱好者）做出了很多在电脑上使用的手机管理软件。但一般的手机管理软件都有一些弊端，最常见的就是只能针对一个品牌的手机进行管理，而今天介绍给大家的这款由奇点科技开发的“玩转手机”，就是可以支持很多手机品牌的手机管理软件，是难得一见的好东东。

■下载地址：http://download.sina.com.cn/cgi-bin/download.cgi?s_id=8931&href=0

■大小：3.1MB，版本2.2。

■支持手机：诺基亚3310、3330、6150、8210、8250、6210、7110、8310；西门子3618、6618、6688（i）；摩托罗拉L2000、L2000www、LF2000、LF2000www、P7689；爱立信SH888、RS320、T28、T39、T68。

这是一款免费的国产软件，安装很简单，启动后主界面如图1所示。这款软件能对手机的基本功能进行管理，包括短信、电话簿、图片、铃声等。界面很清爽也很简单，上手较容易，对于它的功能我们就不一一介绍了，来看看它吸引我们的亮点吧。要使用这款软件，第一步当然是要连接手机了，至于怎样连接就不再多说了（奇点科技也销售手机与电脑的连接套件）。第二步是选择手机品牌，在工具栏中点击“选项”，在弹出窗口中选择“NOKIA”或“Others”即可，从这个选项中也可以看出这款软件对诺基亚手机的支持最全面。

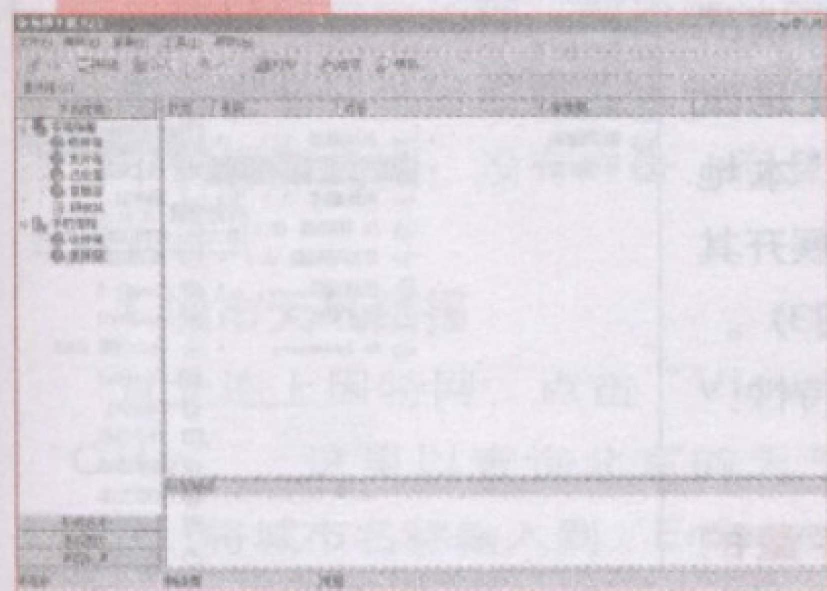


图1

这个软件能做的最重要的事情就是备份手机资料，无论是手机丢失还是SIM卡丢失（只有一机多卡的朋友才有这样的烦恼，呵呵），最令我们心疼的还是上面的信息丢了。即便是换新手机，导入数据也很麻烦。而使用这款软件只要选择“手机名片”侧栏项，再按“下载”就可以得到手机中的电话簿了，再选择“文件”菜单中的“导出到文件”选项，就可以将电话簿保存为CSV格式的文件了。

该软件另一个比较强大的功能就是图片处理，不但可以读取手机中原有的那些图片，然后进行一定的修改，还可以利用它的抓图功能来抓取自己喜欢的图片，软件会根据你选择的机型和图片类型自动调整抓图设置，再利用右边的工具条做一些修饰，满意后点击“上传”按钮即可存入手机。不过需要说明的是，目前这个软件只支持诺基亚和西门子手机的图片和铃声编辑，至于其他功能，就留给大家自己去摸索吧。

手机游戏新品上架



■中文名称：魔域再生
■英文名：Keep Ahead
■开发制作：Morpheme
■国内代理：掌中米格
■游戏类型：角色扮演
■版本语言：中文
■游戏性质：离线
■资费标准：不详
■上市日期：2003年11月
■支持手机型号：NOKIA 7650、7210、3650；Motorola T720、T720i等。

在很久很久以前，有一个古老的部落，他们的图腾被邪恶的巫师施了魔法而困在魔狱中。勇敢的小王子挺身而出，毅然独闯魔狱，即使粉身碎骨也在所不惜，只为了找回部落的图腾……

《魔狱再生》是一款全新的RPG游戏，玩家在游戏中将扮演勇敢的小王子，他需要机智勇敢地躲避各种危险，并搜集所有的图腾。游戏共有近50个场景，每个场景都有不同的危险和困难，惊险刺激，乐趣无穷。

操作说明：

①菜单操作

上下键：上下移动光标

选择键：选择菜单

②游戏操作

方向键或数字键2/4/6/8：移动小王子或地图光标。

选择键或数字键5：把小王子的头换到另一个身体上。

右功能键：返回菜单。

本游戏由中国移动“百宝箱”服务提供。

插图 宋洋

编者按：本期特别推荐的是《打造“没有窗口的资源管理器”》一文，其实文中并没有什么特别高深的技巧，但经过小小改变，这个“没有窗口的资源管理器”确实给我们的日常电脑使用带来了很大的方便。

本期还刊登了《“文档”菜单最近使用记录巧加强》、《我的QQ不怕病毒》等几篇小文章，介绍的软件体积非常小巧，功能非常单一，但确实可以解决大问题，大家可以下载试用。

应用心得

打造“没有窗口的资源管理器”

■贵州 冰河洗剑

没有“窗口”的资源管理器？这一定让大家迷惑了，不打开资源管理器的窗口界面，怎么进入层层的文件夹？怎么浏览文件？怎么在不同的文件夹间复制移动文件？怎么……？别急，其实我也曾与大家一样疑惑过，在“资源管理器”与“桌面”两个名词之间犹豫徘徊，不知该叫“它”什么名好。它是由“桌面”诞生的，但却拥有资源管理器的一些功能。我之所以最后还是把它看成了一种特殊的资源管理器，相信大家跟我一起看看它的打造过程及特殊的功用就会明白了。

一、诞生，源于“桌面”

在位于桌面底部的任务栏里可实现很多功能，比如常见的建立快速启动栏以执行常用程序或显示桌面。此外还可在上面显示“地址”、“链接”、“桌面”等工具栏，方便我们访问因特网或执行程序等。我们要打造的这个资源管理器其实就是任务栏里一个特殊的“桌面”工具栏。

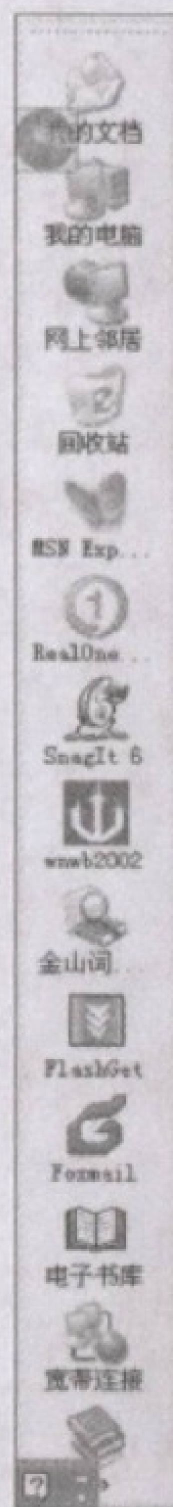


图1

在Windows 98/2000系统中，右键点击“任务栏”，选择“工具栏”→“桌面”，在任务栏上出现一个不完整的桌面工具栏，根据任务栏上空闲空间的大小，可能显示有“我的文档”、“我的电脑”等几个图标，此时的这个桌面是没有多大作用的。大家往往都是将其拖出任务栏，放在桌面顶端或边上，并用右键点击设置“自动隐藏”。执行别的程序时，只要在屏幕顶端或两边点击鼠标桌面，工具栏就会弹出，这样不用最小化当前窗口，就能直接执行桌面上的程序了（如图1）。

然而在上面的步骤中改变一下操作，不将它拖出任务栏，而是拖动其左边界使其紧贴任务栏中的托盘图标处，桌面工具栏就成了一个层叠的菜单按钮（如图2）。至此只需作这个小小的改变，我所说的特殊资源管理器就打造成功了。太简单了吗？往下看，你会发现不可小瞧它的（**小提示：**在Windows XP中，建立的桌面工具栏无需调整就是图示中的模样，但往往大家都没去发掘它的作用）。



图2

二、小东西，作用大

这个小小的“桌面”按钮上有一个展开箭头，点击它后弹出桌面内容列表。初看上去与设成自动隐藏的桌面工具栏没有什么两样，然而实际上列表中的文件夹也变成了一个自动弹出的菜单列表。所谓的“菜单列表”，也就是鼠标移到某个项目如“本地磁盘（D:）”上，会展开其下的所有子项目（如图3）。菜单列表的自动展开特性，具有非常实用的功能。

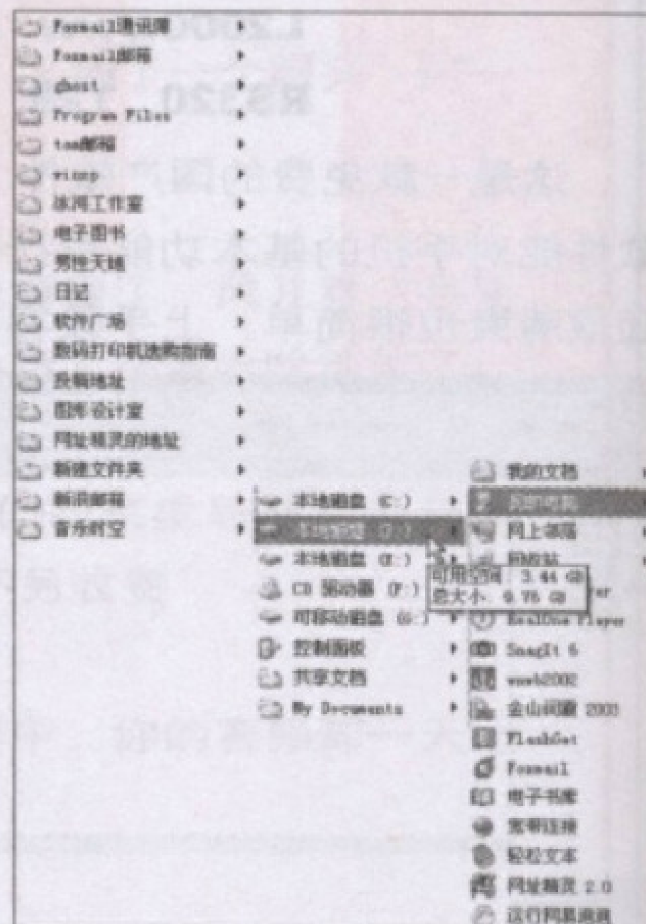


图3

功能1：超大容量的“快速启动栏”

为了在被程序窗口遮盖时仍能方便地执行桌面上的程序，可在任务栏上显示“快速启动栏”，将桌面上的程序快捷方式拖到里面。可是任务栏空间毕竟有限，不可能容纳太多图标，为此有的用户还额外安装了一些第三方的管理任务栏图标的软件。现在可方便了，点击那个展开箭头，就可从菜单列表执行桌面上的所有程序。至于原来的“快速启动栏”，我看还是让它退役了吧。

功能2：直接执行任意位置的程序

在很多时候为了执行一个程序或打开某个文件，我们点击展开箭头，也可将鼠标移到指定驱动器上，文件夹会自动一层层展开，这样不用打开资源管理器，就可执行硬盘中任意位置的程序了，而且还省却了鼠标一层层点击进入文件夹的劳苦。

功能3：使资源管理器打开指定文件夹

当然，必要时还是得打开资源管理器的。从菜单列表中选择要打开的文件夹，点击右键后选“资源管理器”，就可打开资源管理器并直接定位到选择的文件夹中。

功能4：方便地复制移动文件

在向其他驱动器的文件夹中移动复制文件时，可选定文件后点右键选择“复制/移动”，或者直接拖动文件到其驱动器上。刚才打开的文件夹会自动缩回，新的文件夹会自动展开，所以能方便地拷贝文件到另一个驱动器中的文件夹里。

功能5：快速定位搜索

在菜单列表中选中需进行搜索的文件夹，点右键选择“搜索”即打开搜索对话框。由于选择文件夹非常方便，就可快速指定文件的搜索位置。

不知大家发觉没有，我们使用的菜单列表有点类似资源管理器左边的目录树，但它没有资源管理器的窗口，这也就是我把它叫做“没有窗口的资源管理器”的原因。由于它可自动展开和回收子文件夹，并且执行时不用关闭当前窗口，因此非常方便。试试这个另类的资源管理器吧，相信你也会和我一样，从此也很少再去点击桌面上的图标了。

“文档”菜单最近使用记录巧加强

■福建 陈洪强

一般情况下，Windows的“开始”→“文档”菜单只能显示最近使用过的普通文档，而无法显示最近使用过的程序，这多少给我们的操作带来一些不便。要让“文档”菜单也能显示最近使用过的程序，可使用RdocEx（下载地址为http://www.mlin.net/files/RdocEx.exe）这款软件来实现这个功能。

在软件下载安装后，只要打开任一程序，在“文档”菜单中就会显示出它的快捷方式，以后要想再次执行该程序，只要单击它就可以了，非常方便，如图1。

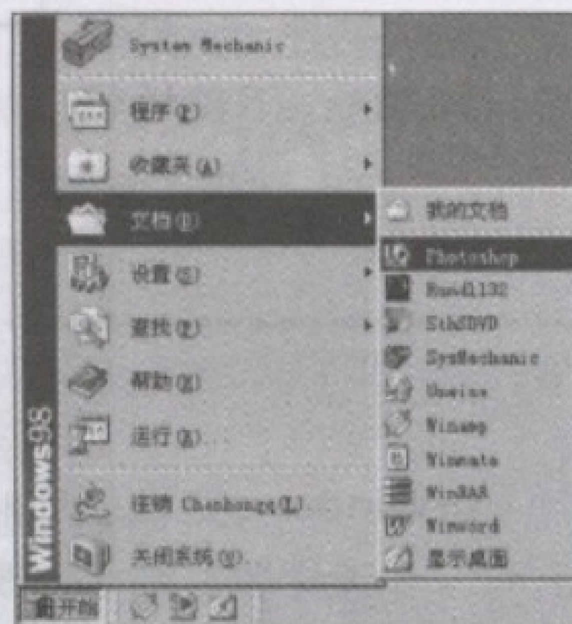


图1

一周天气我先知

■北京 裴维玲

Weather Pulse（下载地址：http://www.tropicdesigns.net/weatherpulse/weatherpulse-setup.exe）是一款功能强大的天气预报程序软件。利用因特网的便捷性，你可用这款软件实时获取当前最新的天气情况，然而更吸引笔者的是它不仅界面友好、没有广告，而且还是一款地地道道的免费软件。

1.城市天气预报

首先连上因特网，点击“View”→“Settings”→“City”，这里以查询北京的天气为例，点击“Add City”，将城市名称输入到“Enter your city or US zip code and press the search button”栏，然后点“Search”按钮，从搜索列表中选择相应的名称，点“Save”保存退出。返回到主界面，从“Select City”下拉菜单中选择城市名，软件自动下载天气数据，其中“Current Conditions”就是当天的天气信息了（如图1），包括温度、湿度、露点、风速、能见度、气压、人们的舒适程度及紫外线指数，并以图标表示天气的变化特征；而“10 Day Forecast”则是该城市未来10天的天气预报，主要包括最低/最高温度和出现这种天气的概率。当有灾害天气时，便会在“Alerts”进行预报并发出声音警报。默认情况下，天气预报数据每隔5分钟会自动更新一次。

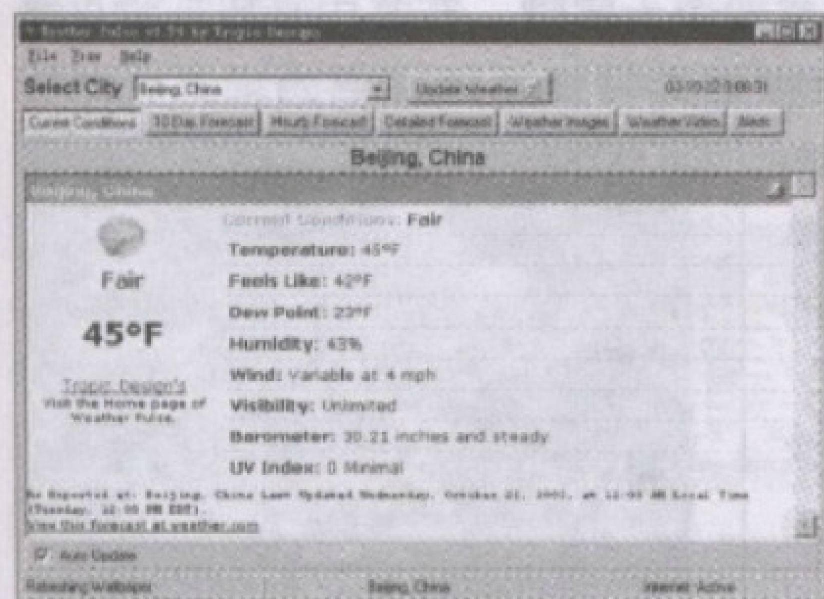


图1

2.气象云图

除了常规天气预报外，借助于雷达和全球的气象卫星，可轻松获取包括中国在内的各地各种类型的大气云图，在气象云图上通过右键菜单可把这些图片以E-mail形式发送给朋友或保存或打印出来（如图2），此项功能对气象爱好者是很有用的。

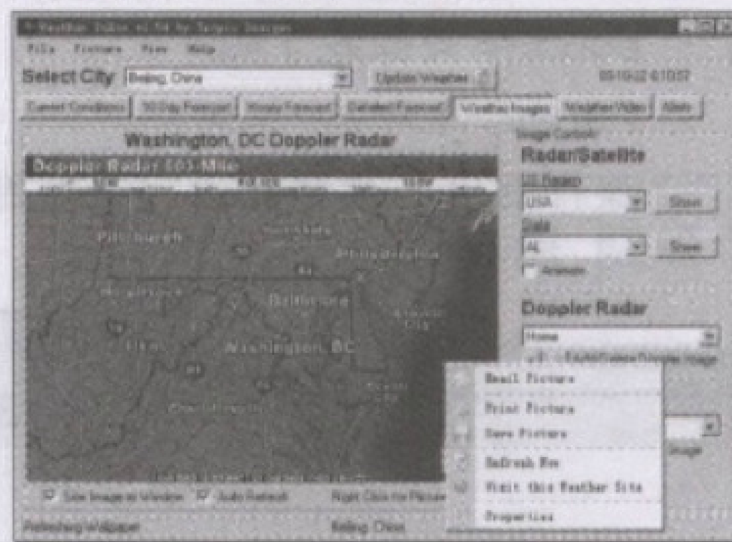


图2

3.天气视频广播

软件依靠www.weather.com和www.accuweather.com这两个权威的气象网站，以视频方式播放各种天气预报，例如灾害天气警报、天气与健康、体育赛事天气以及世界其他地区的天气情况等，只要在右边选择收看的项目，点击“Show”按钮，就会由专家用纯正的英语进行解说，这就使你在学习气象知识的同时，又能得到英语听力训练，感兴趣的朋友不妨试试。

当然，该软件也有不足之处，比如以华氏温度单位来表示气温，给使用带来一些不便，相信在以后版本中会有改进，也盼望国内能尽早开发出这种功能实用的软件。

网海任我游

■北京 zf

网海茫茫，网上有许多令我们心动的图片、Flash动画，或者具有收藏价值的文章，但现在有不少网站都对IE中鼠标右键进行了限制，无法用右键菜单保存网页。现在向大家推荐一款小软件——任我游（如图1，下载地址为www.skycn.com/soft/2376.html），它能解除各种脚本，包括JavaScript、Script、VBScript锁定的网页。有了它的帮助，各种网络限制就迎刃而解了。

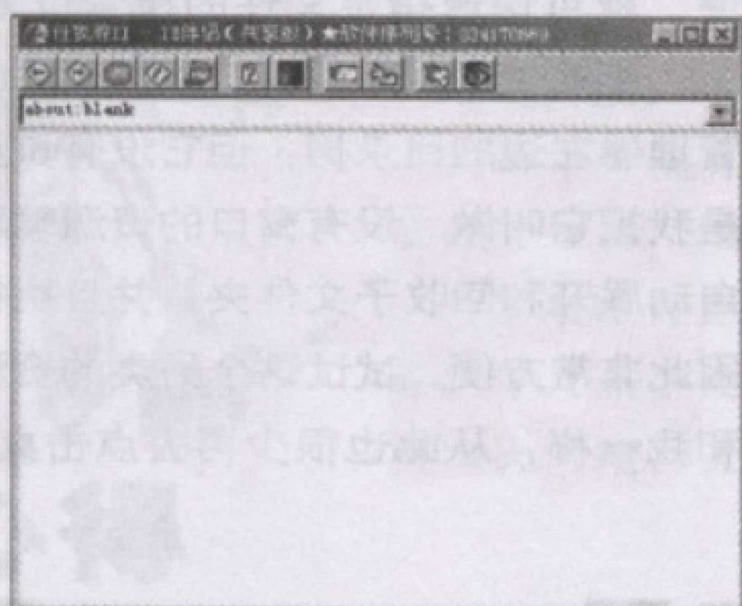


图1

任我游是一款共享软件，使用很简单。它也是一个简单的浏览器，只要在其地址栏中输入被限制右键的网址，就可打开网页，然后点一下工具栏中的“解开右键”，就可将网页上的文字、图片轻松保存下来了。对于有些加密很厉害且不能用普通方法破解的网站，可利用工具栏中的“暴力破解”解开对右键的限制（该功能需要注册）。

好了，现在你就可潇洒地畅游网络了。

启动也幽默

■辽宁 陶庆云／赵旭东

当Windows正在启动时，突然出现一个提示对话框，上写“今天你吃了吗”，是不是既幽默又充满个性呢？这里就教大家两个制作幽默启动对话框的方法，使你快乐的一天从“电脑启动”开始。

一、系统文件法

首先打开C盘WINDOWS目录下的“winstart.bat”文件，如果没有可自行创建，并将它保存到C:\WINDOWS目录中，命名为winstart.bat，接着输入以下内容：

```
@echo off
echo 快乐的一天
echo 今天你吃了吗？
Pause
```

保存退出，并重新启动系统即可。

二、注册表法

首先启动“注册编辑器”，然后依次进入HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon，接着在右边窗口的空白处单击鼠标右键，选择“新建”→“字符串值”，并输入“LegalNoticeCaption”后回车，然后用鼠标双击该字符串，出现“编辑字符串”对话框，并输入“快乐一天”后单击“确定”按钮（说明：这是信息框的标题）。然后用同样的方法添加“LegalNoticeText”键值，并输入“今天你吃了吗？”（说明：这是信息框的提示内容）。以上信息框的标题和提示内容自己可随便添写，只要够幽默就好。操作完成后，退出注册表编辑器，并重新启动计算机。

Windows画图中隐藏的小技巧

■北京 飒飒

一、改变图片的分辨率

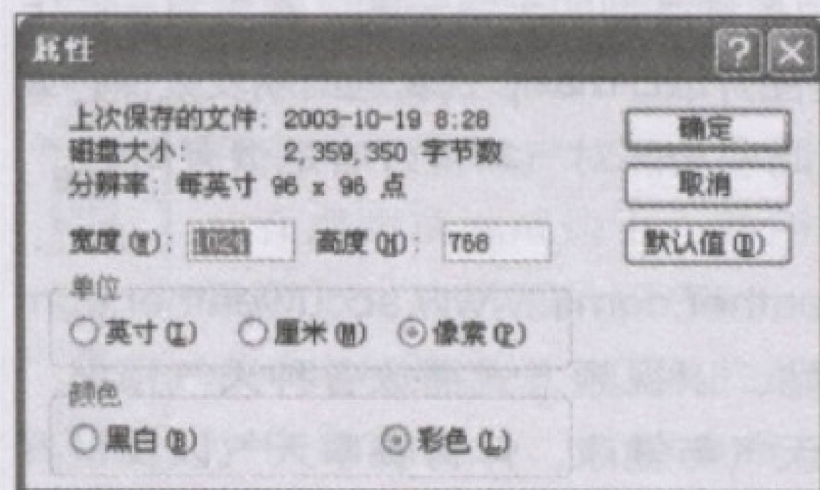


图1

分辨率是衡量图片像素大小的标准，改变起来也需要有专门的图片处理软件来进行，偶然发现用“画图板”程序也可改变图片的分辨率。首先打开一个需要处理的图片，然后在“图像”菜单中选择“属性”，再在“属性”窗口中选中“像素”一项，最后在“宽”和“高”中分别输入需要显示的分辨率即可（如图1）。

二、为数码图片去斑

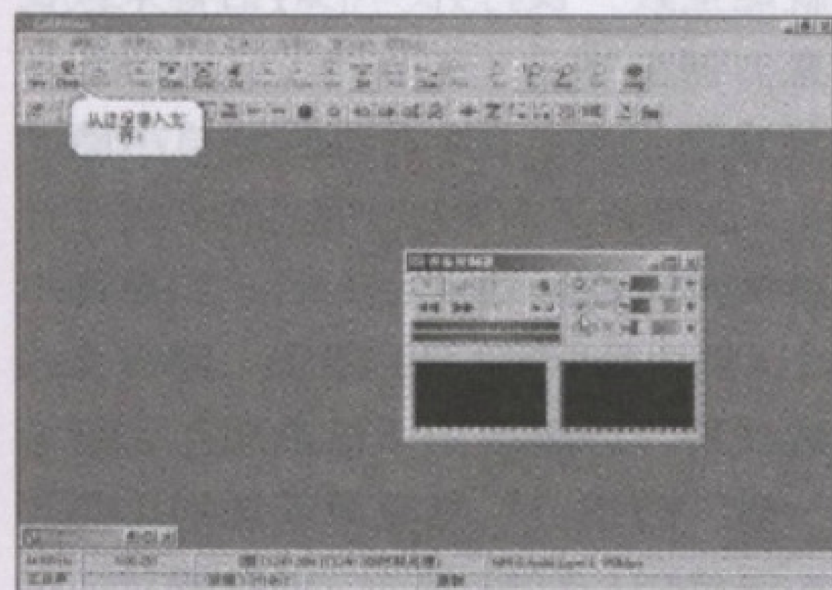
自己拍摄的数码图片往往存在不尽如人意的地方，例如背景画面带有斑点等，根本不用Photoshop这样复杂的软件，用“画图板”就可为图片去斑。首先打开需要补妆的图片，然后用鼠标选择“工具栏”上的矩形图标（注意是带虚线的那个），再将鼠标定位在比较满意的背景部分，这时候鼠标会变成一个十字型，在其中画出一块区域（这里的区域面积要根据你需要处理斑点的地方大小而定），被圈定的区域四周会出现虚线，这时单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“复制”（如图2），最后将这部分区域背景粘贴到需要去斑的地方就可以了。看看你的数码图片，漂亮多了。



图2

用GoldWave做自己的复读机

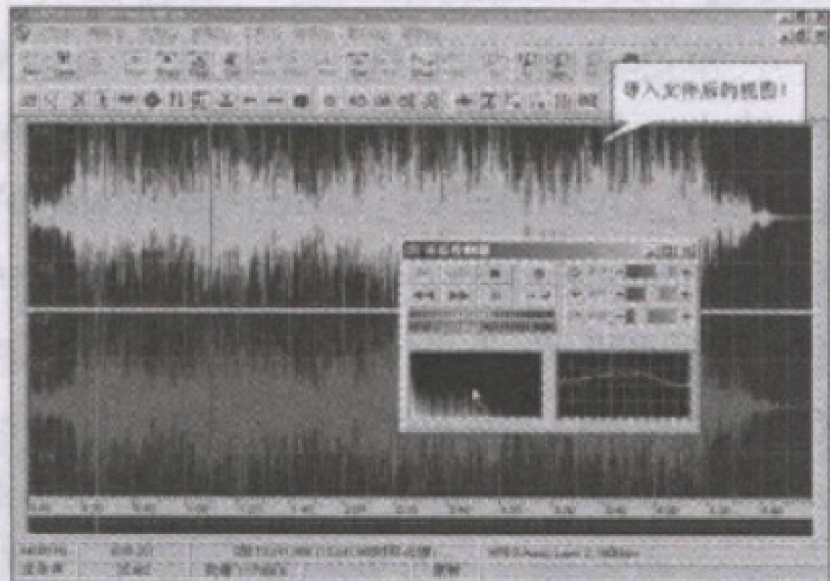
■湖北 罗江玲


图1

我想现在学英语的朋友一定不少，父母为了孩子能学好英语一定为孩子买复读机，帮助孩子学习。其实，我们利用身边的软件就可实现复读机的效果。不信？那就让我来告诉你吧！

所需要的软件为GoldWave，各大网站均有下载（下载地址为http://www.skycn.com/soft/1882.html，界面如图1。

我们可先通过“文件”→“打开”来导入一个文件（这里以一首英文歌曲为例！），亦可点击“Open”按钮来导入。GoldWave支持的文件格式很多，有MP3、AVI、WMA、AU、WAV、ASF等，应该能满足你的使用要求。将文件导入后，就可看见一幅


图2

波形图（如图2）。这时我们可使用“设备控制器”中的播放按钮来播放导入的文件（如图3），但这还不能达到我们要

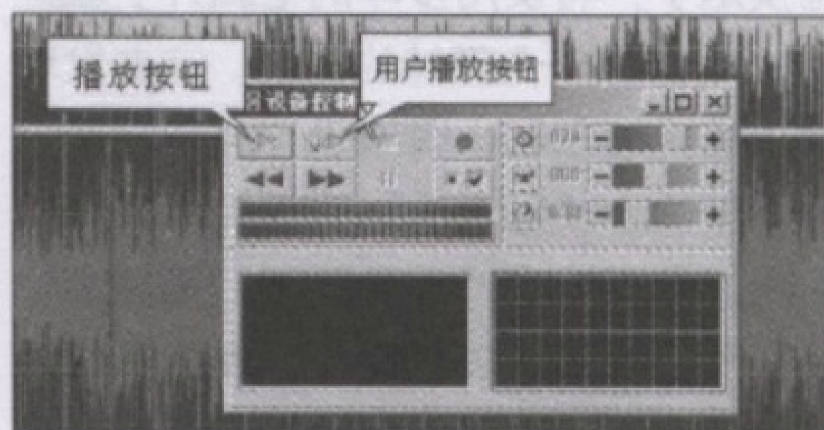


图3

求复读的目的。接下来，我们可通过调节“设备控制器”右侧的滑块来调节语速（如图4）；如果通过鼠标调节滑块不能达到你想要的语速，你可通过点击两侧的“+”“－”号来实现微调。怎么样，满意了吗？

如果你想对某一部分反复练习，可先点击波形图中那一部分的开始处，然后点击“设备控制器”上的“用户播放按钮”，GoldWave就会从用户选定的位置进行播放。接着，再调节好适当的语速，就可跟着练习了。当GoldWave播放过了你想练习的内容时，再次点击“用户播放按钮”即可再次从你选定的起始处播放。是不是很方便？


图4

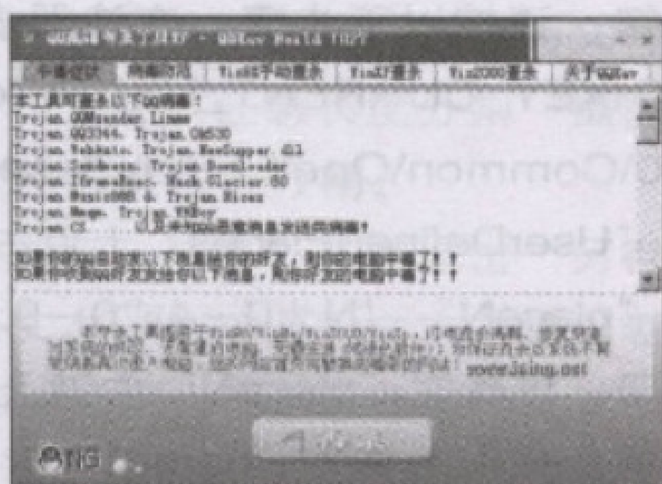
我的QQ不怕病毒

■山东 阿@

由于网友们广泛使用QQ进行即时通信，利用QQ进行传播的病毒也与日俱增。不过，只要你拥有“QQ病毒专杀工具XP”就不会在聊天时害怕QQ病毒了。

“QQ病毒专杀工具XP”是“喃哥”开发的一款专杀QQ恶意消息类病毒的免费软件，可到作者的主页http://www.jsing.net处下载。它是绿色软件，下载后直接执行其程序文件QQkav.exe，其主界面如图1所示。要查杀QQ病毒，只要单击“查杀”按钮，即使是近期新出现的“QQ林妹妹”病毒也将难逃厄运。为了能查杀最新的QQ病毒，你需要定期到“喃哥”的网站下载最新版本进行查杀。

不过，在你执行了“QQ病毒专杀工具XP”后，“喃哥”的网站将自动被设成IE的起始页。其出发点可能是提醒用户及时下载最新版本，但不征求用户意见的行为总有些欠妥，可见天下确实是没有免费的午餐啊！


图1

一句话技巧

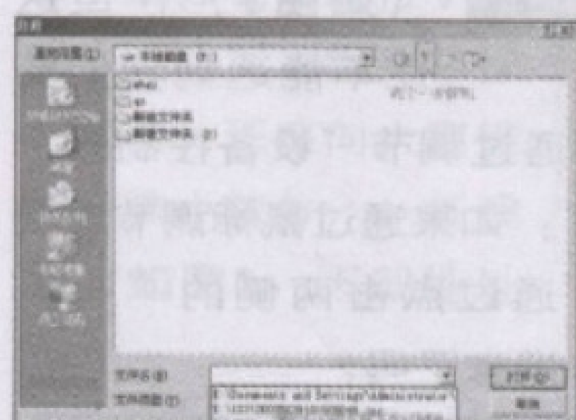
Google搜索引擎能完成简单的计算，比如你搜索“2+5”，会显示“2+5=7”，同时也允许你继续查找包含“2+5”的网页。其实Google的计算功能远不止这些，它除了能够完成加、减、乘、除、乘方、开方等简单的运算外，还支持带有各种度量衡单位的数字计算，但度量衡单位要用英文或缩写，中文是不能识别的。比如你要计算1英里+256米+145英寸是多少，只能输入“1mile+256m+145inch”，会输出“(1 mile)+(256 m)+(145 inch)=1.869027 kilometers”。

（山东 伽德）

公共对话框也能DIY

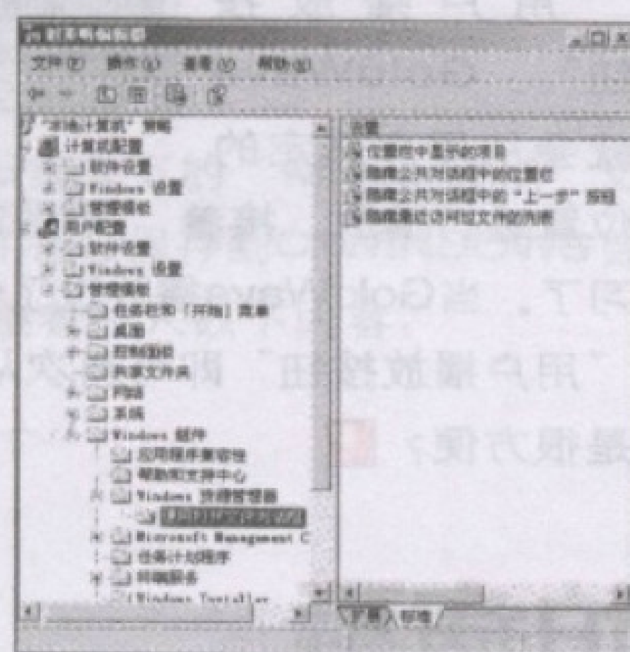
■辽宁 乔珊

近日笔者终于鸟枪换炮了，将使用多年的电脑升了级，又安装了Windows Server 2003。一个偶然的机会，笔者发现我们常用的公共对话框也能自己定制。说白了，这个定制也就是在Office、记事本、Windows Media Player等应用程序的菜单栏中点击“文件”→“打开”或“文件”→“另存为”时弹出的窗口，如图1所示，在它的左侧是5个快速定位按钮，可让用户方便快捷地定位到想打开的或想保存到的文件夹。但这个对话框是针对大多数用户的，可能并不适合你，例如，你的机器没有上网，那么快速定位栏中的“网上邻居”按钮就对你一点用都没有了。如果这5个按钮不适合你，现在你完全可以DIY了——这是Windows XP/2003组策略的强大威力。常言道，适合自己的才是最好的！现在让我们开始DIY一个适合自己的对话框吧。

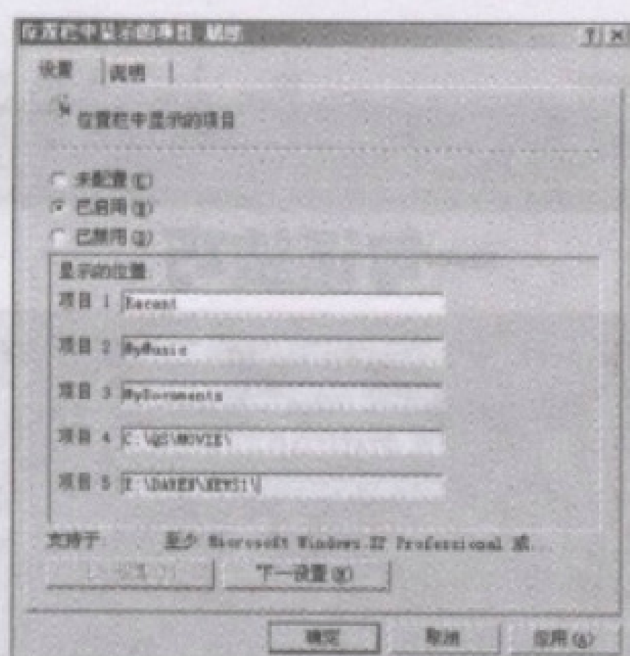

图1

在Windows XP/2003中依次点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“gpedit.msc”，打开“组策略”编辑器。

在“组策略”编辑器窗口中，依次点击“用户配置”→“管理模版”→“Windows组件”→“Windows资源管理器”→“通用打开文件对话框”，此时在右边的窗口中可看到一个“位置栏中显示的项目”选项，如图2所示。


图2

双击该选项，弹出属性对话框，如图3所示。在“设备”标签下，点选“已启用”项前面的单选按钮，这时就可看到“显示的位置”下的“项目1”→“项目5”后面的文本框已激活了，这5个项目分别代表“位置栏”中从上到下显示的项目列表。这时你就可在这5个项目后面的文本框中输入自己经常访问的文件夹或盘符路径来DIY自己的对话框了。注意：在这里输入的内容必须符合一定的规则，否则快速定位按钮将是一个空链接，并不能让你快速定位。输入的内容可以是：1.指向本地文件夹的快捷方式（如C:\WINDOWS）；2.指向远程文件夹的快捷方式（如\\Server\Share）；3.公共外壳文件夹，如CommonDocuments、CommonMusic、CommonPictures、Desktop等，具体的帮助你可点击图3中的“说明”标签页来获得。


图3

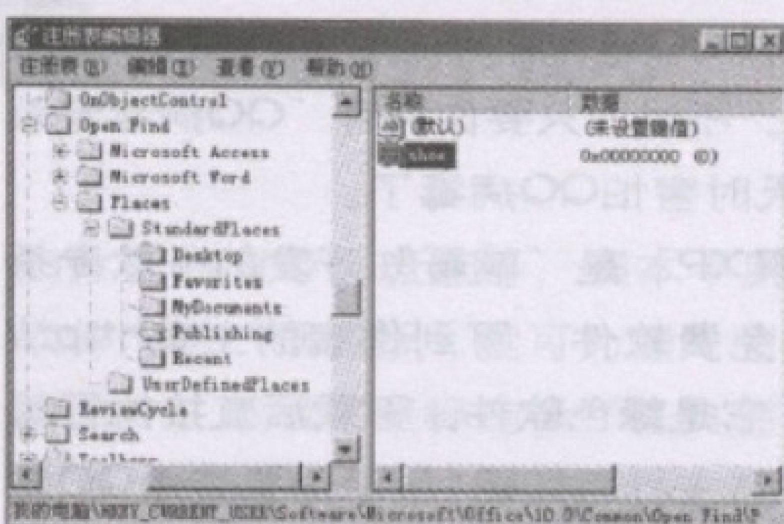
点击“应用”按钮，关闭“属性”窗口。好了，不需重新启动系统，设置就能生效，快打开一个对话框来试试吧，看看这一下是不是方便多了。

另外，不知道你注意到没有，图2右边的窗口中除了“位置栏中显示的项目”选项外还有3个选项，它们是干什么的呢？双击“隐藏公共对话框的位置栏”后，如果选中“已启用”，则隐藏对话框中的5个项目；双击“隐藏公共对话框中的上一步”选项后，如果选中“已启用”，则隐藏对话框中的“向上一级”按钮；“隐藏最近访问过的文件夹”选项双击后，如果选中“已启用”，则隐藏对话框中的最近访问过的文件夹下列式列表。

假如你想变回原来的默认设置，怎么办？没关系，你只要将图3中的“已禁用”或“未配置”前的单选按钮选中即可。

以上方法适合于Windows 2000/XP/2003，那么在Windows 98/Me中怎样DIY一个自己的公共对话框呢？经仔细研究，可用注册表来达到目的。

依次点击“开始”→“运行”，在弹出的运行对话框中输入“REGEDIT”。打开注册表编辑器，找到如下分支[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\10.0\Common\Open Find\Places\StandardPlaces]，在该分支的下面有5个子键——Desktop、Favorites、My Documents、Publishing、Recent，分别对应着公共对话框中的“桌面、收藏夹、我的文档、Web文件夹、历史”5个快速定位按钮。这5个子键就是我们要改造的对象，但我们不能用常规的直接删除该子键的方法来控制其在公共对话框位置栏的隐或显，因为删除后，系统会自动重建该键值。要在公共对话框中去掉某一快速定位按钮，就在其对应的注册表中的子键上点右键，新建一个“DWORD”，命名为“show”，并将其数据值设为“0”。“0”表示隐藏，“1”表示显示。例如我们要删除公共对话框中的“Web文件夹”快速定位按钮，就在“Publishing”子键右边的窗口中新建一“DWORD”，命名为“show”，并将其数据值设为“0”，如图4所示。


图4

要在公共对话框快速定位栏中添加自己的快速定位按钮，请按以下步骤：在注册表编辑器中找到如下分支，[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\10.0\Common\Open Find\Places\UserDefinedPlaces]，在“UserDefinedPlaces”上点右键，新建一个主键，命名为“placeN”（N为0～4或0～9之间的任一数字），如图5所示。接着在“placeN”主键上点击右键，新建两个字符串值，分别命名为“name”和“path”，在“name”子键的数值栏中给你的快速定位按钮起一个名字，如“我的稿

件”、“公文包”等你喜欢的名子，在“path”数值栏中输入你的快速定位按钮所要打开的文件夹所在的路径，如：E:\QS\我的稿件\。

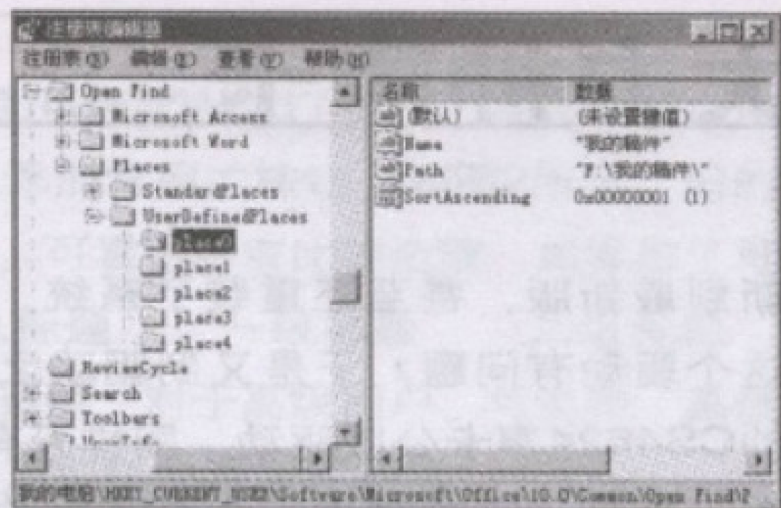


图5

细心的朋友可能注意到了，到底“placeN”中的N是在0～4之间取值还是在0～9之间取值呢？通常情况下公共对话框中的快速定位按钮最多只能有5个，也就是我们在自定义快速定位按钮时最多只能自定义5个，N当然要在0～4之间取值了。可有时候我们觉得5个快速定位按钮太少了，想多一些，也不是没有办法，可将快速定位按钮图标的大图标改为小图标，以腾出更多的空间放置多个图标，这时候，N就可在0～9之间取值了，也就是用小图标时最多可自定义10个快速定位按钮。

打开注册表编辑器，找到如下分支[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\10.0\Common\Open Find\Places]，在其右边的窗口中有一个“itemsize”值，就是它控制着快速定位按钮是以大图标还是小图标来显示，将其数据值设为“0”，“0”表示小图标，“1”表示大图标。好了，现在你就可自定义最多可达10个的快速定位按钮了。

注意： 在自定义快速定位按钮时应确保没有Office程序如Word在运行，否则，Office会自动将注册表中的相关键值修改为默认键值，有时还会造成冲突。

随身小巧的金牌电脑工具箱

■福建 天草

一些单功能的小工具，想必大家都用过不少了吧，如注册OCX文件、文件分割合并、文件粉碎机、字符编码转换等。这些工具都是我们经常用到的，不过管理这些小工具实在不方便，现在好了，集成包括这些功能的金牌电脑工具箱就可解决这个棘手问题。

金牌电脑工具箱是一款绿色软件，只包括一个可执行文件（goldtool.exe）。软件的窗口如图1所示，左侧罗列了“软件套餐”的各个功能命令。不过对于未注册用户，会有一些功能限制。笔者在简介各模块的功能和使用方法之前，先说一下软件的“帮助”（Help）按钮：有些“帮助”按钮点击后以冒泡提示，有的以对话框形式，有的却没有反应，可能是未注册版的限制吧。

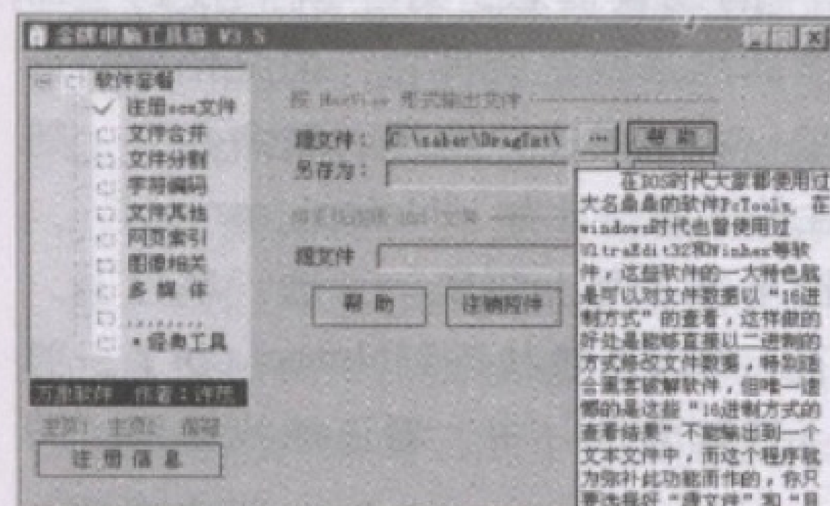


图1

注册OCX文件： 除了能快速向系统注册/注销OCX控件外，还有“按HexView形式输出文件”。所谓HexView形式，即十六进制表示方式，一些修改地址就是直接修改内存中的十六进制地址。

文件合并： 先用鼠标将待合并的多个源文件拖拽到矩形框中，如果是多个文本文件的话，还可插入文件名作为分隔符。“文件序列命名”可点击后面的“帮助”按钮，此提示对话框详细说明了步骤和注意要点。

文件分割： 是“文件合并”的对应功能，也分为文件和文本文件两种分割形式：“文件以任意长度分割”提供了详细的帮助信息，文本文件则是按行分割。

字符编码： “输出全部国标字符集”只需点击“另存为”按钮按指定格式保存为文本，从输出的文本中就可看了。微软的Word中的字符集对话框也都是这些字符。其他的“BIG5码与GB码互转”和“Unicode字符与ANSI字符互转”两个功能的使用方式都是先指定源文件目录，所以用户事先应将待转换的文本文件整理到一个文件夹中。

文件其他： “文件粉碎机”可彻底清除自己的隐私和机密文件，以防止一些如FinalDATA数据恢复软件将已删数据恢复。使用“文本转成网页”功能也得事先整理要转换的文本文件至一个目录，软件就会在此目录下生成“Html”目录，里面存放的就是各个文本对应的网页文件。转换的网页是以文本的回车行分行显示，且背景色为白色，文字稍小。“文件加密、解密”功能在未注册版中不能使用。

网页索引： 先在资源管理器中用鼠标选定多个网页文件，然后拖拽到列表框中。如果是要上传的网页，得先取消“生成后的网页中文件名显示用绝对路径”复选框，指定保存的文件名后点击“生成”按钮即可。

图像相关： “图片转成文本”，选定单个BMP位图后即在图片目录下生成“原文件名_T803.txt”的文本文件。另一功能是可将多个BMP位图批量转换为JPG文件。

经典工具： 除限制的“播放Flash文件”外，其他3个工具的运行窗口如图2所示。“颜色采集”如果是选择“取屏幕色”单选框后，则会在预览框中显示当前鼠标所指定的颜色，按Shift键可完成当前采集操作。与NT系统的“任务管理器”不同的是，“系统进程查看”显示的是程序的文件绝对路径。“文字采集”的操作方法非常简单，只需要把选中的文字拖拽到“文字采集”框中即可。在默认设置状态下，采集的文字保存在“C:\saber\DragTxt”目录中。

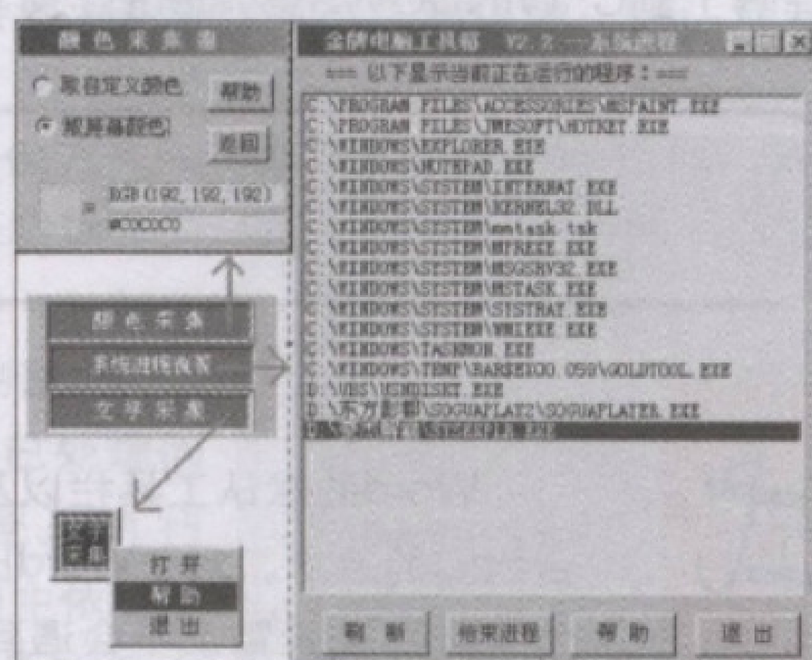


图2

金牌电脑工具箱集成了这么多实用工具，想想它的大小仅仅是127kB，心动了吧？还不快到其主页http://goldtool.nease.net/或http://storm.prohosting.com/softme下载。

一波三折，安装大力神声卡

■山东 小鱼

最近，笔者终于受够了AC'97软声卡的高CPU占用率，在二手市场淘来一块大力神Gamesurround Fortissimo Ⅱ声卡，该卡使用CS4624音效芯片，当场实验没有问题，于是就喜滋滋地捧回家了……

本人仍处于PⅢ时代（汗ing！），主板为钻石CS65sc（815芯片组），板上已插了一块实达的网卡（10MB带宽）和一块GF2 MX显卡，操作系统是WinXP PRO简体中文版（已集成SP1）。将大力神声卡插入一个空闲的PCI插槽，开机，XP认出了Crystal音效芯片，但却未能自动安装驱动程序，于是又到驱动之家下载了大力神声卡的最新官方驱动（可支持XP），直接双击进行可执行程序安装，谁知在提示发现新硬件时死机，此时键盘和鼠标都无反应，只好按Reset键重启，启动完成后再次执行安装程序，同样在发现新硬件时死机。笔者又重试了多次，次次死机，更换PCI插槽、把DirectX更新到最新版，甚至还重装了系统，结果都无效。难道是这个驱动有问题？于是又到驱动之家下载了Crystal发布的CS4624声卡公版驱动，同样只有一个可执行文件，双击“运行”，却弹出一个全英文的错误提示，笔者仔细一看，原来是安装程序检测到了活动的网络连接，要求先停用连接，再重新执行安装程序。看到这里，笔者灵机一动，难道刚才的死机也是由于这个原因造成的？于是先将网卡停用，再次执行大力神声卡的官方驱动，结果一次安装成功。安装完成后，再重新启用网卡，这时不但上网正常，而且看电影、玩游戏、听音乐都没有出现任何问题。

笔者这块实达网卡采用的是DAVICOM芯片，驱动程序也是WinXP自动识别安装的，想不到也会产生冲突，若不是CS4624公版驱动的提示，恐怕笔者又得重回AC'97的怀抱了。

弹指间，“网上邻居”相处无忧

■山东 牟晓东

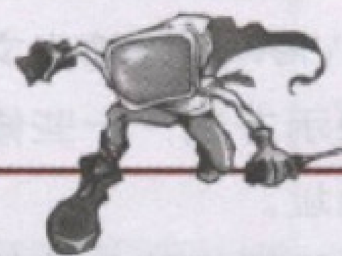
校园网运行的时间一长，不少半瓶晃荡的同事开始手痒痒地设置起“网上邻居”来。要么造成IP地址冲突，要么无法上网，把笔者这个网管忙得跑细了腿。看来又得动动脑筋了，想个法子让“网上邻居”风雨不动安如山才好。

听说可通过更改注册表来达到目的，笔者一是懒得查此资料，二是对修改注册表比较有顾虑。于是另辟新径，仅靠耍了一点点小聪明，就OK了。

方法如下：首先把“网上邻居”的属性按要求统统设置好，经检验一切正常后，再打开“我的电脑”的资源管理器，到C:\WINDOWS\System目录下，查一下有没有叫Netcpl.cpl的文件。这是个控制面板扩展的文件，就是它里面保存着“网上邻居”的设置信息。好，既然找到了命门，就下手吧！最直接的想法就是删掉它，但又怕到时后悔，所以，改个名好啦！右键单击，选择“重命名”，随便改个你自已能记得住的名字，比如“Netcpl_ren.cpl”。现在再回到桌面，右键单击“网上邻居”，选“属性”，咦，没反应？这就对了，因为系统找不到Netcpl.cpl了。要是不放心，你可再到“控制面板”中，看还能找得到“网络”吗？

依此法，笔者对校园网内的所有工作站都动了手术，再也没那么多麻烦了，感觉就是舒服！

试办公备



让你的Word用起来更顺手

■福建 天草

Word的默认工具栏以及选项的设置很多时候并不符合我们的要求。对于Word比较熟悉的用户（如专业的办公人员）在设置上不会遇到什么困难，那么对于初学者来说，往往半天才设置一个选项。不过，现在有了Word优化助手（WordHelper，下载地址是http://nj.onlinedown.net/soft/1514.htm），一些繁琐的设置在Word优化助手中一击搞定。

软件启动后，第1次设置时会显示软件的设置选项（如图1）。在“工具栏”显示方式中有“普通方式”和“高级方式”两种，前者适用于初学用户，这时只需点击

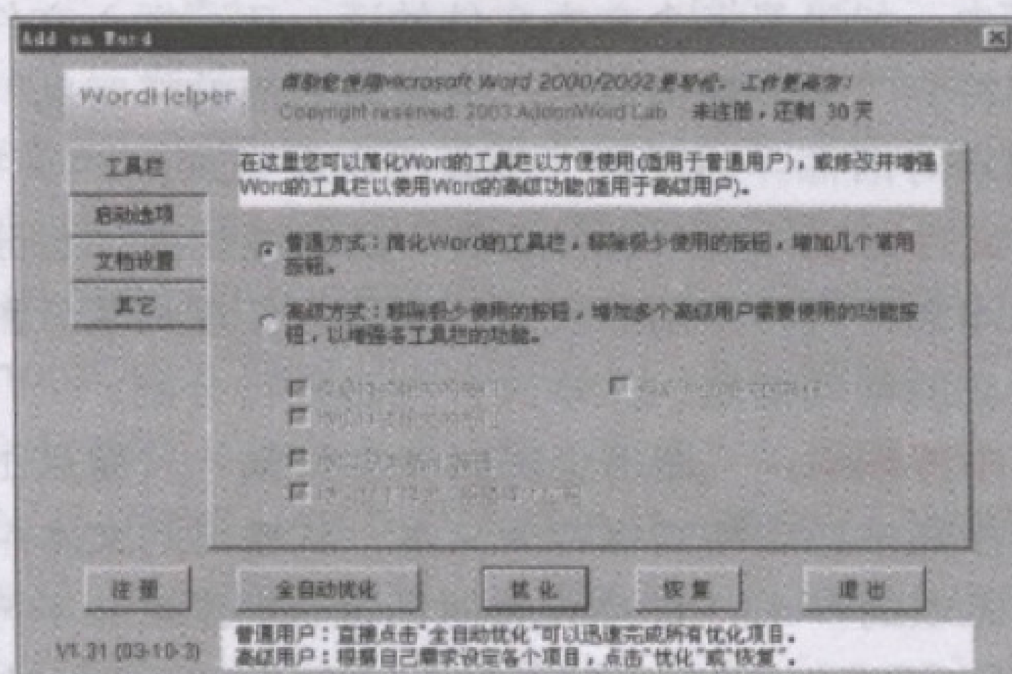


图1

"全自动优化"按钮即可简化Word工具栏，在移除较少使用到的按钮基础上再添加常用的按钮，如图2所示。旧的布局和新的布局对比，可看出后者比较合理，如添加了可充当设置字体的"总标题"、"一级标题"、"二级标题"、"正文"、"普通"。当然，对于高级用户，可选择"高级方式"，更详细地设定按钮的添加和删除。

经常使用Word的用户一定知道，Office助手老是在启动Word时自动弹出，而用户并不一定需要它，每次右击"隐藏"助手非常麻烦，现在好了，在"启动选项"标签中撤消"显示'Office卡通助手'"复选框即可，够简单吧？另外，该标签还可设置Word启动时的界面样式以及是否显示技巧提示等。

"文档设置"可更改Word启动后所应用的默认纸张大小和页边距。"其他"有两个单选框，即选择并自动编辑和自动项目功能，并减小公式编辑器的字体大小，便于排版。最后点击"优化"按钮后Word将保存WordHelper应用设定。

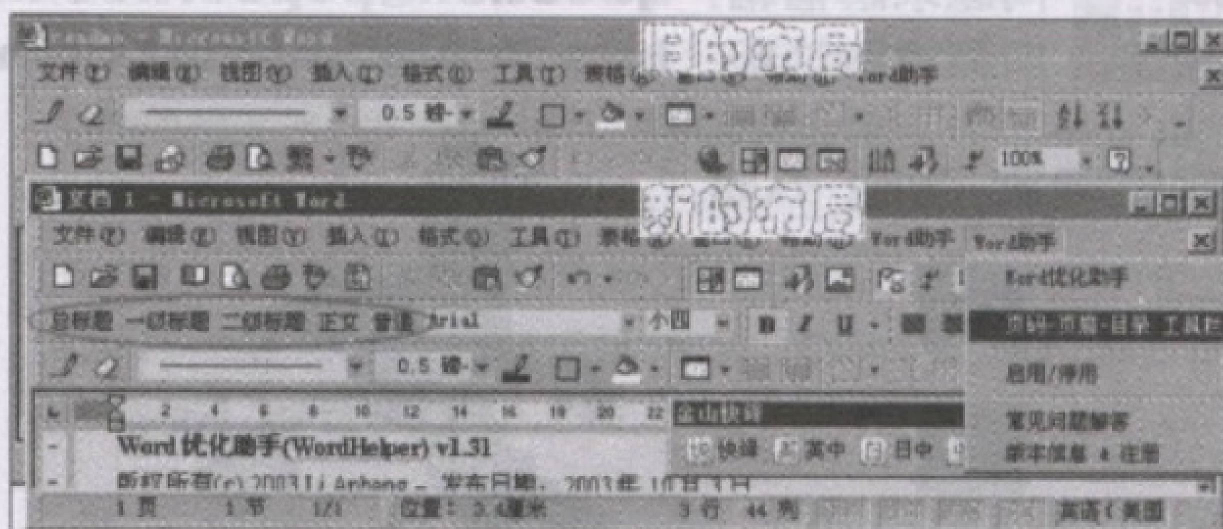


图2

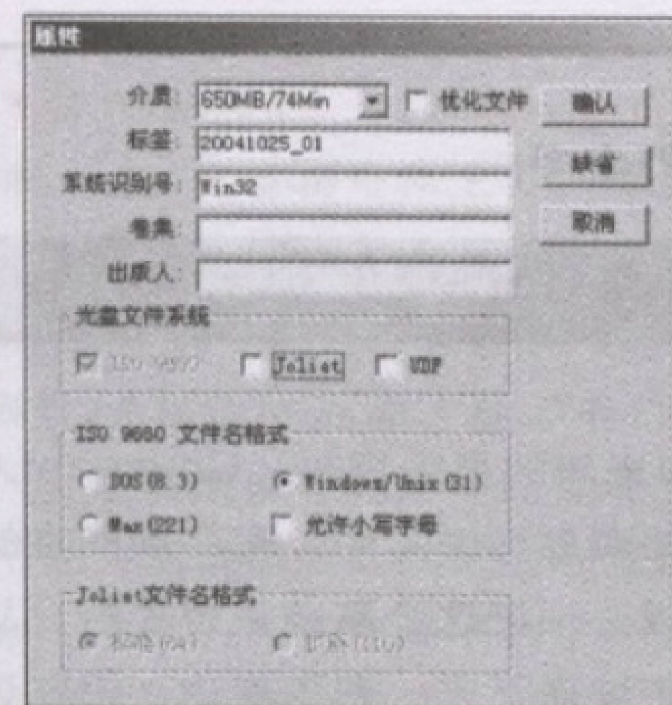
如果在WordHelper中设错了或不满意，可点击下方的"恢复"按钮恢复原来的工具栏等设置，完全没有后顾之忧。单击"退出"按钮后就可使用新布局的Word了。如果在使用过程中需要临时改回原来布局，只需点击新增加的"Word助手"→"Word优化助手"调出设置对话框重新设置即可。如果你想了解Word优化助手到底优化了哪些按钮，可查看安装目录下的"readme.doc"文档。

开辟光盘的私人禁地

■福建 天蝎星

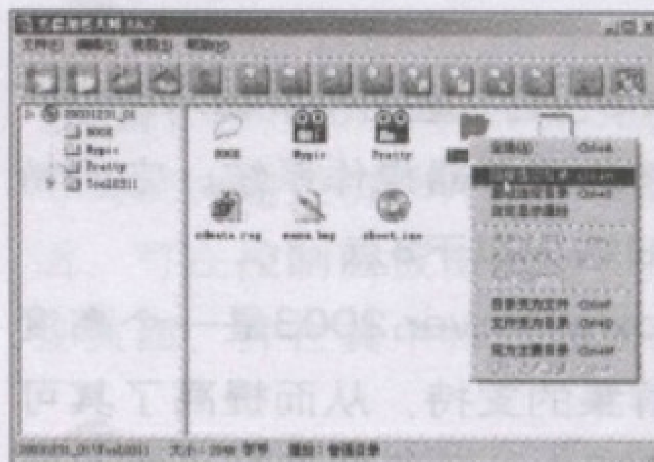
众所周知，要隐藏电脑中的文件资料并不难，可如果要将刻录到光盘中的文件资料隐藏起来，那又该怎么办？别急，我们可请出本文的主角——光盘加密大师（下载网址为http://www.onlinedown.net/soft/5351.htm）。

光盘加密大师是一款简单易用的加密光盘制作工具，我们可用它修改光盘镜像文件，将光盘镜像文件中的目录和文件特别隐藏，或将普通文件变为超大文件，轻松地制作出自己的个性化加密光盘。下面介绍具体的操作流程。


图1

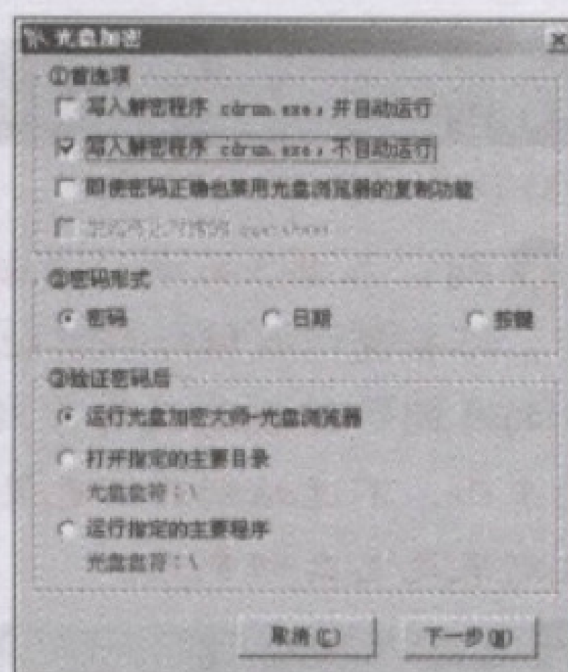
步骤1：首先我们需要制作已包含了加密的目录或文件的光盘镜像文件（如果要对已有的镜像文件加密可跳过这一步）。制作光盘镜像的工具软件有许多，例如WinISO、UltraISO等。这里推荐使用UltraISO，并在文件属性中作如下设置：在光盘文件系统中取消"Joliet"前面的钩，并确认在ISO 9660文件名格式里选中的是"Windows/UNIX（31）"（如图1）。

步骤2：制作好镜像文件后，执行光盘加密大师，打开刚才制作的光盘镜像文件，将需要加密的目录或文件隐藏，或将目录变为文件、将文件变为超大文件（如图2）。如果需要文件在光盘上直接运行，可将文件所在的目录隐藏起来，而不要隐藏单个文件。


图2

步骤3：依次单击"文件"→"光盘密码"，弹出光盘加密对话框，这里建议选择"写入解密程序CDRun.exe，不自动运行"（如图3）。软件提供了3种密码形式，默认的是使用密码，点击"下一步"，在弹出的"请输入密码"对话框中设置自己的密码，然后再点击"下一步"，这时界面中会显示前面设置的加密信息，确认无误后，点击"完成"写入光盘密码。

步骤4：为了确保万无一失，最好使用虚拟光驱软件，例如Daemon Tools，对制作好的镜像文件进行测试。


图3

步骤5：最后将已处理的镜像文件刻入光盘。执行Nero，在程序主界面中依次单击"文件"→"刻录映像文件"，并在弹出的对话框中找到已处理的镜像文件并打开，执行写入即可。

经过以上步骤，一张个性化的加密光盘就制作完成了。当我们自己需要查看加密的内容时，可执行光盘中的"CDRun.exe"，并在随后弹出的密码对话框中输入正确的密码。

奇门遁甲

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

Windows Server 2003问答集

微软最新推出的Windows Server 2003尽管是一个主要用于服务器的操作系统，但以其简洁、安全、可靠等特色，仍受到很多普通玩家的追捧，这里将Windows Server 2003的相关热点问题做一汇集，供大家在安装使用Windows Server 2003时参考。

问： 请问Windows Server 2003主要有哪些特点和优势？

答： Windows Server 2003包含了基于Windows.NET构建的核心技术，是一个优秀的服务器操作系统。它的特点和优势很多，但最主要可归结为以下3点：

首先是高可靠性，Windows Server 2003是一个高度可靠的平台，同时增强了对群集的支持，从而提高了其可用性。在Windows Server 2003中，群集安装和设置更容易也更可靠，而该产品的增强网络功能提供了更强的故障转移能力和更长的系统运行时间。

其次是可伸缩性，Windows Server 2003系列通过由对称多处理技术（SMP）支持的向上扩展和由群集支持的向外扩展来提供可伸缩性。它同时支持32位和64位处理器，这对力推64位桌面处理器的AMD无疑是个好消息。

还有就是安全性，Windows Server 2003在安全性方面提供了许多重要的新功能和改进，最主要的是公共语言运行库，它提高了可靠性并有助于保证计算环境的安全，降低了错误数量，并减少了由常见的编程错误引起的安全漏洞，攻击者能利用的弱点就更少了。公共语言运行库还验证应用程序是否无错误执行，并确保代码只执行适当的操作。

问： 请问Windows Server 2003有哪些安装版本？对硬件配置要求高吗？安装使用是否复杂？

答： 目前Windows Server 2003主要分为标准版和企业版，分别还有免激活的"VLK版"（无法从网上获得升级及服务）。它的安装非常简单，基本上是全自动的，对硬件系统要求并不算高，由于去掉了Windows XP一些占用系统资源的功能，其标准版在我的C366 CPU/128MB内存的老爷机上也能比较流畅地使用。当然如果使用企业版安装服务器，肯定还是需要比较高的配置。使用上，基本与Windows XP无大的差异，一般应用并不困难，但要配置服务器的话，还是需要花很多功夫来研究的。另外Windows Server 2003毕竟是一个主要用于服务器的操作系统，尽管在安全性、可靠性等方面做得不错，但未侧重对多媒体、游戏等方面的支持，不推荐家庭用户只安装此操作系统，最好与Windows 98/XP共存。

问： 为何在Windows Server 2003下玩某些游戏时提

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《光晕》问题集

问： 在第3关中，在舰上发现一个关了一堆人的房间，语音说叫我继续找其他房间，结果又发现了一个差不多的房间，可就是没有发现舰长，我只看见一个像控制器的东西，不过站到前面也没有出现要按什么的选项。请问这到底是怎么回事呢？

答： 两个房间都有开能量门的按钮，不过要绕到后面才能按，舰长就关在有隐形敌人的房间里，找到并把他救出来就可以了。

问： 在第4关，我在一个岛上不停地绕圈子，也不知道该干什么，后来找到一个门，却始终打不开，这可怎么办？

答： 本关的任务是取回光晕的星图资料。Covenant人把光晕的星图资料藏在一处海岛地图室中。海岛地图室的自动防御系统已启动，所以必须把这个系统关掉才行。从实验室里走出来，往左边走坡道下去，到海岸边，沿左边的路一直走，到一个往上的坡道可进入岛的中间。打倒两只大怪后再走圆环对面的路继续深入，转弯以后进入建筑物的最下层，按一个开关后就有过场动画了。按原路出去，外面的海岸上有被消灭的战机，去捡起火箭炮来用，接着去完成任务就可以了。

问： 玩到第6关进到光晕的核心后，有个计算机人跟我说去阻止什么的（没弄明白说的是什么意思），然后搭

示“视频无法使用，找不到vids:cvid解压缩程序”？

答：这是因为Windows Server 2003中默认情况下没有安装“视频压缩”组件造成的。你可自行加入视频压缩功能：找一张Windows XP（或Win2000）的安装光盘，在其中的i386目录下找到ir32_32.dl_和iccvid.dl_两个文件，用WinRAR将它们解压缩到Windows\System32目录下。解压缩后的两个文件分别为ir32_32.dll和iccvid.dll。然后打开“注册表编辑器”，找到[HKEY_LOCAL_MACHINESOFTWARE_Microsoft_Windows NT_CurrentVersionDrivers32]，在右侧窗格中新建名为vidc.cvid的字符串值，将其数值设为iccvid.dll；再新建一个名为vidc.iv31的字符串值，将其值设为ir32_32.dll；接着新建名为vidc.iv32的字符串值，其值为ir32_32.dll，完成后重启即可。

问：在使用Windows Server 2003自带的IE浏览器浏览网页时，每次都会出现一个安全提示对话框，请问如何取消？另外在登录系统时如何不用按“Ctrl＋Alt＋Del”组合键？

答：第1个问题是因为微软把Windows Server 2003中IE的默认安全级别设置为“高”所致。通过在IE的“Internet选项”对话框中选择“安全”标签，并在“Internet”的“该区域的安全级别”处拖动滚动条把它设置为“中”就可取消安全提示对话框。

后一个问题可通过单击“开始”菜单中的“管理工具”→“本地安全策略”进入“本地安全设置”操作窗口。在左窗口中依次选择“本地策略”→“安全选项”，在右窗口中双击“交互式登录：不需要按Ctrl+Alt+Del”并在弹出的窗口中选择“已启用”即可。

问：请问如何禁用Windows Server 2003启动后出现的“配置服务器向导”？

答：一般家庭用户并不需要此服务器设置功能，每次启动后都出现的确很讨厌，我们可禁止“配置你的服务器”（Manage Your Server）向导的出现，你可在“控制面板”（Control Panel）→“管理员工具”（Administrative Tools）→“管理你的服务器”启动它，然后在窗口的左下角复选“登录时不要显示该页”（Don't display this page at logon）即可。

问：请问如何禁止Windows Server 2003的“关机事件跟踪”？

答：关机事件跟踪（Shutdown Event Tracker）是Windows Server 2003区别于其他工作站系统的一个重要设置，对于服务器来说这是一个必要的选择，可增强系统的安全性，确保用户更有效地管理和维护计算机。但对于工作站系统却没什么用，我们可禁用它：打开“开始”→“运行”→“输入gpedit.msc”，在出现的窗口的左边部分，选择“计算机配置”（Computer Configuration）→“管理模板”（Administrative Templates）→“系统”，在右边窗口双击“Shutdown Event Tracker”在出现的对话框中选择“禁止”（Disabled），点击，然后“确定”保存后退出。这样，你将看到类似于Windows 2000的关机窗口。

问：请问Windows Server 2003是否支持休眠功能？

答：Windows Server 2003支持“休眠到硬盘”功能，可实现快速关机和开机；要是系统中没有启用休眠模式的话，可在控制面板窗口中，打开电源选项，进入到休眠标签页面，并在其中将“启用休眠”选项选中就可以了。

问：请问Windows Server 2003如何启用显卡硬件加速和DirectX加速？

答：启用硬件加速：桌面点击右键→“属性”

飞船到丛林里，从一个入口进入地下建筑，启动一座光桥，过了光桥搭电梯上去，然后就不知道该做什么了，好像卡在这里了。请问下一步该怎么走呢？

答：你可能还没完全进入地下基地里面，一定要仔细地看EVA雷达的画面，显示有红点的地方就表示那里有敌人，也就是说有路走，此关最好装备机关枪跟霰弹枪，到了地下基地最底层后就会触发剧情，这时需要从地下逃出来，注意一点：原路不通了。逃上来后会有人支援，离开地下基地一直往前冲，不要和敌人缠斗，因为追你的敌人是杀不完的，一直冲到一处高地，就会有新的剧情，就算过关了。

问：在最后一关引擎控制室里，自爆程序已被终止运行，所以只能引爆母舰反应堆，我上到三楼去开了前后开关，但不知道接着要怎么做了。

答：按了开关之后你的正下方有引擎的熔炉会打开，跳下去用手雷或火箭筒引爆就可以了。剩下的事情就是逃跑，要在6分钟内逃到飞船上。

《信长的野望——天下创世》问题集

问：《大众软件》攻略中提到可创建新的女武将，让她成为某大名的女儿，并且处在未成年阶段。到她成年以后，就会成为可用来联姻的姬而不是姬武将，可是我试了一下，女儿成年后就自动加入成为姬武将而不是姬，也没有让我选择的机会，这是怎么回事？是攻略有误吗？

答：应该说攻略所言没有错误，因为攻略是以日文版为准写的，在日文版中新创建的未成年姬，在成年以后不会变成姬武将而成为可联姻的姬；而在繁体中文版中新创建

(Properties)→“设置”(Settings)→“高级”(Advanced)→“疑难解答”(Troubleshoot)。把该页面的硬件加速滚动条拉到“完全”(Full),点击“确定”保存退出。

启用DirectX加速:打开“开始”→“运行”,键入“dxdiag”,打开“DirectX诊断工具”(DirectX Tools),在“显示”页面,点选DirectDraw、Direct3D and AGP Texture三个按钮启用加速。另外,在Windows Server 2003下,你也可安装最新的DirectX 9.0版本。

四川 龚胜

读者 斯塔夫问:我的电脑在开机时总是出现什么“Update ESCD…”,这是什么东西?另外我在Windows下面常常遇到一些文件,确实不是系统文件,可Windows总是不让删除,这是怎么回事?

答: ESCD(Extended System Configuration Data)是用来储存各类PnP和非PnP设备配置信息所用的,通过自动分配资源,以避免系统冲突。目前的主板BIOS大多使用ESCD PnP BIOS,通过存储硬件信息在RAM里达到上述目的。一般情况下可不必理会。

对于你的无法删除文件问题,首先你要看看该文件夹或文件是否正在被Windows操作系统所使用,如病毒实时监控软件、断点下载软件等。如果还是不能解决问题,你可用鼠标右键点击回收站并选择“属性”,然后将“回收站最大空间”设为0%,确定后再试着删除这些文件,一般就可以了。当然,如果实在不行,最后的办法就是回到纯DOS模式下,直接用Delete指令删除即可。

湖南 苏旅

读者 张靖问:我最近买了一款nForce2主板,为何在使用时总是发现奇怪的爆音存在?

答: 音频设备爆音的现象是许多电脑出现的问题。首先要排除音箱本身的质量问题,其次就是灰尘对音箱和声卡的干扰。如果这些都不是,那么就要把重点放到声卡设备的使用问题上。

首先要保证电脑顺利地安装了声卡驱动程序,由于许多主板采用的是AC'97协议的软声卡,这类声卡的驱动程序采用了WMD驱动格式,在Windows 9X操作系统中会出现一些兼容性问题。解决的办法有几个。

第1是到主板厂商的网站上下载该主板在Windows 9X操作系统下的AC'97声卡补丁(269601USA8.EXE)。通过安装更新驱动程序即可解决。

第2是在DirectX诊断工具(dxdiag.exe)中把声卡加速级别降低(最好设置为无加速),对于大部分采用AC'97标准的软声卡而言,这个办法是最有效的。

第3是及时更新主板的BIOS版本,一些老版本BIOS的nForce2主板存在着一些Bug,如果更新BIOS后再重新安装操作系统,一般就可解决。

湖南 苏旅

读者 季风问:我的显示卡是ATI RADEON系列32MB显存,看到现在很多新款的显示卡都是64MB甚至128MB容量的。请问,我要用Photoshop做图有升级显卡的必要吗?

答: 目前流行显示卡的显存都在32MB以上,一般而言32MB~64MB是市场主流,同系统内存类似,显存越多数据交换的速度就越快。但如果用户的使用范围有限,如并不需要过高的分辨率(超过1024×768等)的话,则根本没必要考虑使用更多的显存,目前采用128MB甚至更高显存的显示卡一般是为那些需要在高分辨率下使用大纹理贴图的3D游戏用户所准备的。对于目前的主流用户而言,如果只需要一般的3D处理,32MB~64MB显存的产品已够

的未成年姬,在成年以后会变成姬武将。不论是中文版还是日文版,都不提供选择成为姬或姬武将的机会。

问:听说在游戏中,武将的技能可升级,比如说“突击一”升为“突击三”,我玩了很久都没有碰到过,是要做一些特别的设定吗?

答: 不需要做什么特别的设定,但这种事件发生的几率很低的,一般是发生在某武将在某次战役中立下大功(比如说击毙对方大名等)以后。战后会出现事件,该武将的主技能升级,这是可遇而不可求的。

问:我听说当你使用的大名无法建某些建筑时,同可建造这些建筑的大名结盟就可以了。可为什么我结了盟还是不能造呢?

答: 这个问题要分几种情况来解答。一种是因为你城外的建筑数量已达到上限,这时候任何一种建筑都是不能建的,但在这种情况下,建筑列表里应该有你通过结盟就可建造的这种建筑,只不过是暗色的,表示你不具备建设的条件。如果建筑列表里没有这种建筑,则可能是你大名的级别不够,事实上当大名等级从“小大名”→“大大名”→“群雄”→“霸者”→“天下人”不停地升级时,可建筑的种类也会增加,这在大名升级的剧情事件介绍中也会提到。如果大名级别低,某些高级建筑不可建造,这是很正常的。最后一种情况是比如贸易町,只能有港口才能建,这就要查查各种建筑的建设条件了。

问:周围的大名实力太强,只能用挖墙角的方法,对方的武将明明忠诚度已很低了,可还是挖角不成功,这怎么办?

答: 能不能挖角成功取决于很多因素,不仅仅是被挖角武将的忠诚度和执行挖角任务武将的智力参数,被挖角武将的义理值也起到关键的作用。义理值越低挖角越容易成

用。你如果只是民用平面做图的话，完全没有必要升级。

湖南　苏旅

读者　王海军问：最近看了一篇Windows XP优化指南文章，里面提到**把Windows的SYSTEM目录下的DLLCache隐藏文件夹删除可节省大量的系统存储空间，**我的硬盘只有6GB大小。**请问这样做有没有必要，会出现什么问题吗？**

答：我是不建议你随便删除DLLCache文件夹的。

在Windows XP操作系统中，为了防止早期Windows操作系统中因随意安装软件而导致系统动态链接库（DLL）和其他库文件受到破坏的问题发生，采用了新型的Windows文件保护功能，默认情况下，该服务一直处于启用状态，通过系统文件检测程序来对每次新安装或新卸载的程序进行监控。如果发现替换或移动受保护的系统文件的企图，它就能直接阻止或采取必要的保护措施。以保证正常的Windows系统文件不会随便被覆盖、修改或删除。DLLCache目录的作用就是作为Windows XP操作系统中重要的库文件备份目录而存在的。如果你有兴趣打开DLLCache目录就可发现，里面存在的许多文件在其他目录都可找到，但他们的体积大小和语言、功能版本却不一定相同，这就是Windows文件保护模式起的作用。一般情况下最好不要去轻易改变该目录的状态，包括删除、修改和替换里面的文件。如果随意删除，那么Windows的文件保护功能就形同虚设了。

湖南　苏旅

读者　冰雪之熊问：请问**USB闪存能不能热拔插，**有人说不行，但我试了好几次，觉得没问题啊。

答：这可是老生常谈的问题了，可总是有很多读者问。USB即通用串行连接端口，它拥有较高的数据传输率，可串接多个设备，理论上来说，USB设备是可直接热拔插的。但需要注意的是，USB支持热拔插功能并不意味着什么时候都能热拔插。在USB设备与系统交换通信数据时是不能随便进行热拔插操作的。第1，随意热拔插导致数据传输不稳定，使得数据交换受到破坏，容易出现大量垃圾文件；第2，对于脆弱的Windows操作系统，随意中断外部设备容易导致系统不稳定；第3，对于一些USB闪存、读卡器而言，突然中断传输和接驳拔插容易导致存储芯片出现存储错误，导致内部文件丢失、存储空间变小等问题，甚至有的USB闪存由于本身质量不好，过多的随意拔插容易导致闪存芯片故障。这些都是需要注意的。一般而言，USB闪存在安装时，Windows系统右下角的任务栏中都会出现一个外部设备接驳指示图标，用户可通过手动选择上面的"停止"选项来停止外接设备工作，进而再拔插USB闪存，这样就会安全许多。

湖南　苏旅

读者　鬼面问：外面卖的二手笔记本电脑键盘上有不少日文字母，影响大吗？我发现部分按键的位置和标识有所出入，一些符号还很难找到，该怎么解决啊？

答：这是水货笔记本的通病，二手笔记本电脑中这样的情况更多。部分日文电脑采用的是专用PC98设计，不兼容中文Windows操作系统。对于国内用户来说，购买以后实用意义不大，部分PC98系列笔记本电脑虽然可通过一定改造强行安装中文操作系统，但隐患很大，如果系统崩溃，恢复起来是很麻烦的。如果该机器是兼容IBM PC系列的，那么就要注意其键盘驱动设置是否支持国际标准键位标准，许多这样的日文键盘在安装中文Windows后键位有所改变，使用起来由于标识错位，所以也不便操作。建议重新自定义键位操作文件，将就使用了。

湖南　苏旅

功。还有一点就是执行挖角任务武将和被挖角武将最好相性差距不大，如果两者有血缘关系，则即使被挖角武将的忠诚度和义理值都很高，基本上也会成功，这一点在招募在野武将时一样好用。

问：我和某大名的亲密度是100，我派人去和他结盟时，对方却要钱或家宝，真是很郁闷，有什么好办法解决？

答：必须说你提到的这种情况并不多见，如果亲密度是100，同盟应该比较容易成功。如果出现的是要钱的情况，大概是因为使者武将素质太低或是相性相差过多；要家宝的情况一般只发生在你手里有多余的家宝没赏赐时，本游戏由于一个武将只能带一件家宝，所以留很多在大名手里没有任何用处，不如都赏给手下武将。只要家宝都赏出去了，结盟时对方就不会提出要家宝的要求了。

当然，如果是对方找你结盟，也可敲一下竹杠。要钱的话是越靠近年初越容易成功，因为大名都是年初收税，相对有钱；要家宝的话，就要看对方有没有没赏出去的了。

问：为了防止自己发展势力大了被电脑联合进攻，我和周边的很多大名都同盟了，亲密度也很高，但同盟总有到期时，一旦到期还没等续盟，对方已翻脸了，这个怎么办？

答：这个确实没有太好的解决办法。婚姻联盟是比较长久的，但你还要考虑到将来你想和对方翻脸时也不太方便。普通的同盟总有到期时，同盟期间又无法延长盟约时间，但你可采用先和对方联盟，等快到时间时再和对方结成"共斗"，这样等于变相地延长了联盟时间。不过，不论是你还是对方大名，"共斗"只能有一个，限制得比较死。所以善用结盟会对通关大有好处，但不能完全依赖同盟，壮大自己的实力才是最重要的。



第21期“东京电玩展”的专题着实让我饱了一回眼福。没去过E3、WCG和东京电玩展的我可以足不出户了解天下事了，这也不错啊。现在大软的记者出国的机会好像越来越多了。第一手资料确实看起来很过瘾。虽然时间上要晚了一点儿，毕竟报纸上早就说过了。大软前一阶段做了FC的20周年回顾专题，现在又做东京电玩展的专题，可见现在电视游戏和电脑游戏之间的平台界限逐渐模糊了，许多电视游戏也都移植到电脑上了。这次专题的图片和内容结合得不错，图片多而不乱，游戏和厂商的介绍也都很细致，体现了大软记者严谨的作风。可见鸦嘴善不仅仅光是会发出让坏人们反感的“哑哑”声，也会唱出动听的歌声啊。

■快评手 杨洋

快评要求：针对当期杂志你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200~300字之间。
快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

关于暴力，你擦亮眼睛了吗？



林晓：去年快到年终的时候，我们在“大众论坛”里讨论的是游戏自制问题。非常令我欣慰的是，大部分回信的读者对游戏都表达了一定的清醒认识，能够或者警示自己娱乐却不沉迷。本来嘛，游戏的本质就是要丰富而不是毁掉我们的生活。

眼看就要到2004年了，这一次我要和大家讨论暴力问题。有这个念头是因为看到《南方周末》上的专题“残酷的青春”（有兴趣的朋友可以到网上找到这个专题，网址是http://www.nanfangdaily.com.cn/zm/20031030/，在网页的“城市”一栏中），真的很吃惊现在的某些青少年怎么了？！

看看这一串令人触目惊心的数字：“据有关部门统计，目前全国有3000万青少年处于心理亚健康状态，其中中小学生的心理行为障碍患病率为21.6%至32%，大学生心理和行为障碍率占16%至25.4%，并且这个数字一直在上升。1997年的中国城市独生子女人格发展与教育的调查和研究结果显示，有80%以上的城市中小学生存在着不同程度的攻击性行为。而在另一项调查中，当问及一些小学生遇到被同学打时作何反应，有45%的孩子毫不犹豫地回答：‘打他！’”

虽然并不清楚“有关部门”究竟是什么部门，但这个统计数字却值得我们深思。为什么我们的某些青少年在花季年华却变得如此危险？

“人之初，性本善”，谁不是一张纯洁无暇的“白纸”。那么，是后天的什么改变了白纸的颜色？充斥暴力的影视屏幕？还是暴力如家常便饭的游戏动漫……

关于暴力，你擦亮眼睛了吗？你能够分辨暴力中的善恶，铸造自己的人性吗？你能真正理解“和为贵”的古训，懂得宽容和平的珍贵环境不是靠别人赐予而是由自己创造的吗……

我很害怕《大逃杀》这样的电影在中国受欢迎，我更害怕暴戾的种子植入幼小的心灵。我知道，面对社会环境中汹涌的暴力我的呼声很微弱，我们杂志的呼声也很微弱，但如果我们不呼喊，恐怕反暴力的声音就会更微弱。

《大众软件》一直关注游戏的暴力问题。在《大众软件》对游戏的分级制度上充分反映了我们对游戏中暴力恐怖度的评判以及警戒。

欢迎你加入到“大众论坛”的“关于暴力，你擦亮眼睛了吗？”的讨论中来。来信邮寄**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》“大众论坛”，邮编100036。E-mail：linxiao@popsoft.com.cn**。

《南方周末》“残酷的青春”专题节选

美国心理学家安德森由实验得出结论：暴力游戏的玩家更容易产生好斗的想法和表现出侵略性的行为。国内也有专家认为，玩暴力游戏虽不至于直接促成犯罪，但在适合的情境下，会让青少年倾向以暴力解决问题。

美国ABC新闻网的黄金栏目“20／20”节目曾邀请David Grossman前来参加电视专访，就游戏暴力问题展开探讨。David Grossman是一位美军退役中校，曾担任西点军校的心理学教授。他在退役之后，写了一本名为《停止教唆我们的孩子去杀戮》（Stop Teaching Our Kids to Kill）的书，他把角色扮演射击游戏比喻为“军事质量的谋杀模拟器”，它们在潜移默化地教唆孩子们杀人。“游戏工业正在堕落，他们堕落得非常厉害。”他说。

中国政法大学青少年犯罪研究所的皮艺军表达了类似的观点：“美国这几年不断发生校园枪击事件，我个人相信那些枪击同学和老师的青少年在自己射击时，心理感受可能和在游戏机上射击差不多。”

让社会与家长忧虑的除了影视剧和电玩，还有以“口袋书”形式广泛传播的漫画。有调查显示，上海的160万名中小学生中，漫画爱好者将近10万人，称得上“铁杆漫画迷”的超过1万人。在走访的过程中，记者发现漫画世界几乎全被盗版占据，而且绝大部分是盗版日本漫画。众所周知，发达的日本漫画业覆盖人群不只是青少年，其成人化程度也很明显。这些盗版作品良莠不齐，不适宜青少年阅读的暴力成分相当严重：它们忽视情节，纯粹为了表现画面。

八卦到底之一

林晓：好了，为"编辑部轶事""哀悼"的朋友们，还是让我们痛痛快快结束它的使命吧，否则很对不住冰河的番外篇。从本期开始，"八卦到底"就正式代替"编辑部轶事"占据了大众闲话的地盘。"八卦到底"的意思就是我们不只可以说说编辑部的各色小道消息、八卦新闻，还可以编排编排其他各种人等的小道消息、八卦新闻，特别欢迎诸位朋友竭力挖掘身边有关电脑的种种奇闻轶事给我。字数2000以内，稿费300大洋。投稿信箱linxiao@popsoft.com.cn。

这第一期"八卦到底"由编辑部新来的网络游戏编辑"红袖添乱"撰写。这是对新人迅速融入编辑部火热生活的一个锻炼，而且，培养新人的八卦潜质亦是我不能推托的"职责"。况且单从红袖添乱这个名字来看，此人的八卦潜质不可估量，因而更需要这样一个表现的机会。

关于11.3大软登山活动的流水帐报告

■北京 红袖添乱



清晨，北京。

虽然早上8点还称之为清晨会被若干人嘲笑为用词不当，但我还是坚持用这个词。

今天爬山，今天爬香山，今天爬香山观红叶——想到这个我有些郁闷。喜欢窝在电脑前玩游戏的我，对自己的体力实在没有什么信心；还有更加让人郁闷的事情是林晓早早就和我说，要我就此次爬山活动给她写一篇文章。爬山不可怕，但带着任务爬山是件超级可怕的事情。

到达西四环大软老窝的时候已经有些晚了——我觉得神圣的上帝、真神阿拉、大慈大悲的观世音菩萨以及Walker都会原谅我使用"大软老窝"这个词，因为我实在想不出更合适的词来形容这个地方。

每个人都光耀得刺眼，各种颜色的旅游鞋和各种型号的照相机同时代表着今天的与众不同。有几个人围在小贩的煎饼车边团购煎饼果子，我决定加入他们的队伍。轮到我时有人喊"快走，车要开了！"这使我非常痛恨煎饼果子——它的处理时间如此漫长，而非所见即所得，使我的早餐成为泡影。

香山脚下那条长长的街道非常热闹，炸臭豆腐的香味飘在空气中，使我想起了王府井小吃街。我东张西望寻找爆肚未果，间接地证明了我们并没有走错路，而是真的来到了香山脚下。眼望着绿油油的群山，大家都感觉莫名愤怒——据说我们是来观红叶的。

合影留念，每个人脸上透着幸福和活力。满眼的绿色和吉祥物小狗的出现，使得本次爬山活动不同凡响——我们的登山主题及时由"香山观红叶"改为"香山遛狗"。

沿石板路走了没多久，杨老师和suki等人就决定从捷径"爬"上去，并极力蛊惑生铁。生铁看上去不为所动，因为他连石板路



都似有不想继续前行之势，甚至以"我的体力本来就不及郑老师，他年轻的时候就比我体力好，现在老了还是比我体力好"的衰兵之词来博取大家的同情。坐在路边的他眼镜闪闪发亮，"你们先走，我选择好走哪条路就追你们去。"——他如是说。于是我们尊重他的选择，丢下他继续向上，做克服引力活动。

风行水以编辑的专业特长发现了路边标牌的一个"错别字"，但很快就发现标牌上是对的，而他才是错的，这让他感觉很没面子。于是他再接再厉又找到了一个，这回大家一致认定确实是错别字，他就又洋洋自得起来。

前方有一棵古树，硕大得让人敬佩，因为那代表它一定活了很久很久。树干上密密缠绕了好多布条，我想应该是为了保护它的树皮；有几条主要的枝干用钢管支撑着。风行水想爬到树上去，有爱心的人们很坚决地阻止了他这种破坏环境的想法，于是他很郁闷地坐在树下供有正义感的记者们作为反面教材拍照留念。

一只松鼠从树梢窜过，野花拿着相机追拍了半天，直到那只松鼠消失在树枝之间，野花才放下相机，很深沉地说了一句："跑得太快了，可能没拍到。"

野花终于忍不住带领我们偏离了大路——

开始只是在石板路太过蜿蜒的时候寻找两点之间的直线，当我们发现已看不到大路踪影的时候，山路突然陡峭起来。

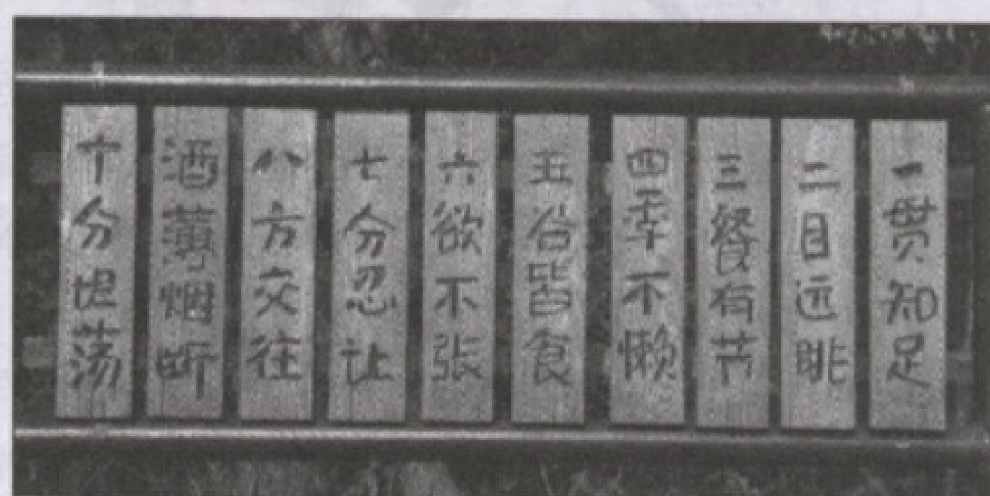
路还依然是路，只是路上有太多的土、石子以及陡增了的坡度。"总不能后退吧？"野花同志若有所思。魔之左手靠在一棵看起来不是那么结实的树上喘着粗气，我觉得他和那棵树都要坚持不住了。林晓也不再多说什么了，只是用眼神与我交流——但交流的是什么，我总是有点似懂非懂。

坚持吧，不坚持又如何？顺原路下山是非常危险的一件事，滚下去也许会更容易一些。几乎垂直的山顶上露出了建筑物的一角，野花欢呼："那就是鬼见愁，我们快到了，再坚持几分钟。"但别的人看上去都有些不太相信。

和我们同样误入歧途的游人换了一条路，并以"我们每年都来"作为理由诱惑我们和他们同行。但一位矍铄的老人以"我天天都来"给我们坚持要走的路是正确的作了最好的证明。

不知又爬了多久，真的不知道，大脑小脑的全部功能都用在了支持两脚两手继续前行上。

前方是极窄的山路，两块石头间的一线天，一块牌子阻着："前方危险，请勿穿行。"但回头还是不可能，这种近似垂直的路，向下只有滚下去的可能。风行水不知什么时候已经爬了过去，在大石头上蹲着向下招手致意。不知是谁第一个说他有些像猴子，然后就越看越像。等我们不顾牌子的劝阻穿过一线天到达顶峰鬼见愁的时候，"风行水像只猴子"这个定论已经深入人心了。



到达顶峰后看到了郑老师带领的一队。郑老师轻松地道："我们顺大路走，半小时之前就爬上来了。"这让我们开始埋怨起带队的野花，但野花同志已经从包里拿出乡巴佬的鸡爪子啃开了，并不理会我们。

小狗在石头上摇摇摆摆地走着，证明我们此次香山遛狗活动的圆满成功。那只狗以后可以和别的狗吹牛了，因为它登上过香山而有此殊荣又平凡如它的狗并不多。

然后……然后我们就在山顶上狼吞虎咽地吃光了所有被辛苦背上来的面包、火腿肠等物，迎着山风看着满山的绿叶和黄叶——香山"红叶"。第二天上班时浑身上下特别是腿肚子疼痛不堪，可刚到编辑部就被林晓追债般地讨文章，于是有了上面这篇流水帐。

"童话杯"百所高校共创《童话》征集优秀《童话》作品活动结果

■主办单位：《大众软件》、17173网络游戏门户网站/17173网吧联盟

■协办单位：晶合时代

最佳作品奖：

一等奖：奖品为价值2000元Sony PS2游戏机。

雪花——樱花（天津 于 淑）
童话，不只是童话（山东 姚 迪）
童话世界（山西 刘魁星）

二等奖：奖品为价值800元的64MBMP3播放器。

心の彩虹桥（上海 吴文文）
心的童话（云南 冯 磊）
秋天的童话（山西 靳常雨）
我心随《童话》放飞（安徽 蒋 婷）
《童话》——绿茶（内蒙古 王 芳）
童话—遥远的梦（四川 刘小双）

三等奖：奖品为价值300元的128MB闪盘。

北京 宋娜丝　江西 许 啸
甘肃 汤 磊　福建 吴东斌
广东 唐幸卡　北京 樊 文
北京 蔡东洋　江苏 邵小国
吉林 张越凯　山东 汪宇云

最佳建议奖：

一等奖：奖品为价值2000元Sony PS2游戏机。

《童话》应该这样（上海 陈朱琦）
梦想中存在的童话（湖南 李 青）
童话——抢占网游的制高点（湖北 朱亚殊）

二等奖：奖品为价值800元的64MBMP3播放器。

童话不童话（广东 黄镇明）
清新的秋风《童话》（辽宁 金鸿雷）
又一个经典童话（北京 王 杰）
对童话的一点建议（河南 王振宇）
《童话》的改点（安徽 李 云）
我对《童话》的建议（辽宁 陈 珏）

三等奖：奖品为价值300元的128MB闪盘。

山东 于双玲　江苏 葛俊高
上海 袁 贞　北京 李 楠
四川 胡 成　河北 韩 景
广东 甄艺宏　贵州 张菲菲
重庆 余 波　上海 方 毅

截图作品数量较少，因此最佳截图奖取消，参加这一比赛的作品均为幸运奖。

幸运奖奖品为《童话》的500点点卡以及《童话》的精美礼物1件。获奖者为：李志雄 梁培烽 刘婷婷 袁贞 吴文文 阿旭 吉小平 宇文拓 秦庚 孟庆丰

关于一个NPC的正常死亡报告

■北京 赵勖予

林晓：关于这篇文章，我是不能多说什么了。还是听作者说吧。

作者自述：赵勖予，男性，北京某软件公司程序员。喜欢饺子和电脑麻将，支持北京国安足球队，其它就真没什么好说的了。

在玩游戏方面，我是一个不折不扣的投机取巧者。有攻略一定要看，没有攻略就一定要用秘技，攻略和秘技都没有的话就用工具修改……凡是骨灰级玩家不齿的那些勾当我都乐此而不疲。究其原因是，我对游戏中无穷无尽的练功升级和走迷宫深恶痛绝。我的朋友小潘总是为此而讥笑我，他认为我很适合当一个游戏中的NPC，因为NPC们既不需要练功，也不需要走迷宫。

这个提议让我动心，我忽然很想知道那些NPC是怎么生活的。如小潘所言，NPC们不需要练功，因为不管练到多少级最后也打不过游戏的主人公，他们也不需要走迷宫他们只要在原地站着就好了。如果不考虑待遇，这确实是个很清闲的工作。除此之外，我们还可以说出当NPC的很多好处，比如不用为了上一代的恩怨而浪费一辈子的时间去复仇，不用承担拯救世界的重任，遇到自己喜欢的女子时，也不需要在大义和私人感情之间痛苦取舍。

这似乎也是很多人在现实生活中的困境。是去当一个辛劳而被荣耀包围的主人公，还是做一个悠闲自在而默默无闻的NPC？

但这实际上是一个伪命题。不管你选择什么，结果都会很相似。我们总会有很多时候无可奈何、身不由己，我们的命运并不在自己的手里。这个结论让人沮丧，但比较接近真实。

一

我叫流氓甲，对于一个武侠RPG游戏中NPC来说，这实在是个再普通不过的称呼。但是我觉得很无辜，我在平安镇上生活了这么多年，到目前为止没偷过一只鸡，没打过一次架，更没调戏过一个妇女，怎么就成流氓了呢？这分明是乱扣帽子嘛。好在这世上挂羊头卖狗肉的事儿数不胜数，我即便真是顶着个狗头，也未必就比别人丢脸。所以这种问题不用深究，只要想通了就没事儿。

在《夕阳游侠传》这个游戏里，平安镇是一个微不足道的场景。平安镇里，我是一个微不足道的NPC。根据剧情设计，游戏的主人公林阳将于某天经过我们这里，他会遇见我，然后……将我击毙。对于林阳而言，这是他漫长冒险旅途中微不足道的一个小插曲；但对于我而言，这就是我的全部人生。

二

我经常坐在镇子东面一座破房子的屋顶上，遥望着通向远方的道路，在每次的日升日落之间，等待游戏主人公的到来。这种生活如自来水一样平淡，今天和昨天相同，明天和今天一样；什么都不发生，而时间慢慢逝去。在平安镇上还有很多人的生活和我类似。比如王木匠长年累月地锯着一块奇形怪状的木板，村民乙一辈子就等着说一句“镇长家在东南方向”，而镇长多年如一日持之以恒地站在院子里摆弄一张根本拉不开的弓。

林阳的人生则丰富得多。他一出生就拜在名师门下，18岁那年踏入江湖；一路上拈花惹草，惹是生非，所到之处鸡飞狗跳。我们知道武侠RPG的主人公总喜欢多管闲事，以至于屡屡让自己身处险境。而这小子总能在危急关头逢凶化吉，直到消灭最终BOSS，携如花美眷归隐山林。

老实说我觉得这种剧情既庸俗又无聊，但一个NPC的意见即便说出来又有谁会在乎？有的人生来就是主人公，有的人一辈子都是NPC，游戏的世界如此，真实世界里又有什么两样？关于这个我从不抱怨。所谓命运，就是那些你不喜欢但又无法改变的东西。记得镇长总是教育我们说，要顺着命运走，不要跟命运较劲儿。

三

在那位“伟大”美工的“创意”之下，我们镇子里有三条腿的马，铁丝一样的树木和没有黑眼球的村民，大概是因为NPC就只配这样生活。最让我恼火的，是我住的房子连一扇门都没有。好几次我半夜回来，黑灯瞎火的看不见，一脚不稳就从窗口掉了下去，摔得鼻青脸肿。

我又不是贼，天天回自己的家还要走窗户，你说这算是怎么回事儿？

"伟大"美工叫米麻雷，住在北京西郊的一间地下室里。那个地方空气污浊，环境脏乱不堪。过道的墙壁涂满油污和尿茧的痕迹，半空中的铁丝上永远吊着湿漉漉的短裤和胸罩，他从下面经过的时候，总要淋上一脑袋可疑的水。作为一个"外地来京务工人员"，他还要随时应付联防队员的突袭检查，万一哪天证件没带齐就会很倒霉。一个正常人在这种地方住上半年，纵然有峥嵘的雄心壮志也会被消磨干净，惟有深深的绝望残存在意识中。米麻雷在工作的时候，一不留神想到这些，于是满腔悲愤之情涌上心头。这时他的电脑屏幕上，就会出现一些很可怕的生物和一幢幢很不适合人类居住的建筑。

我们这些NPC就住在这样的建筑里，而且找不到任何去抱怨的地方。

四

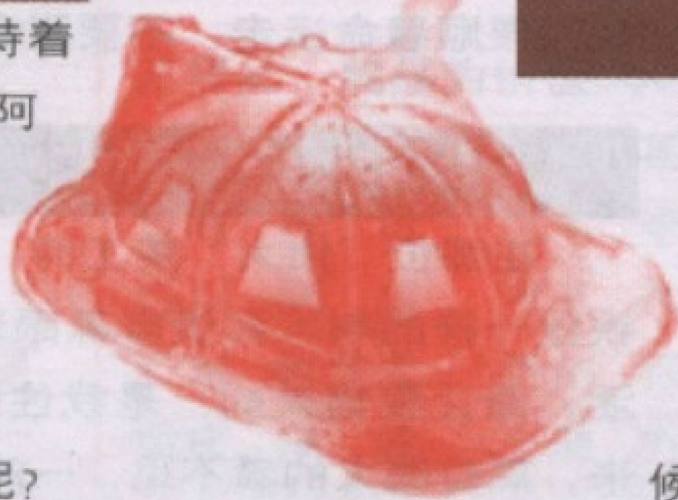
赵猫鱼的一只眼睛盯着屏幕，另一只眼睛警惕地盯着房间的门，他的耳朵密切关注着隔壁的动静，随时提防着有人破门而入。这个时候他就像一个前苏联的克格勃特工，也像一个无照经营的水果贩子。他的老婆正在客厅打电话，跟女伴交换着最新的打折信息。赵猫鱼悄悄打开电脑，准备玩一会儿《夕阳游侠传》。这个游戏他已经玩了大半年，却始终在第一关里转悠。原因之一是里面曲折凶险的迷宫太多，他这个路痴总也走不通，经常是绕几个圈子就不知道自己身在何处。原因之二是他老婆经常在他玩游戏的中途冲进房间，这个时候他只能迅速关掉电脑，装出正在背英语单词的样子来，而那个姑娘动作相当敏捷，以至于赵猫鱼根本来不及保存进度。

赵猫鱼在学校里上电脑课的时候也曾经偷偷摸摸地玩游戏，因为随时都在担心老师的检查，他觉得十分刺激。那个时候他做梦都不会想到等他有了自己的房子，在自己家里玩游戏的时候，他依然会像个贼一样。

赵猫鱼知道在《夕阳游侠传》里有个流氓甲，总喜欢看着远方发呆，他的生命就这样一天天地过去。而流氓甲并不知道有一个叫赵猫鱼的家伙，每天在北京城里灰头土脸地东奔西跑，心情和他不相上下。赵猫鱼走在海淀区那些七扭八歪的老胡同里的时候，经常感觉自己身处一个巨大的迷宫，他总在担心某一面墙壁的背后会突然跳出个怪物来，拦住他的去路。

五

我每天坐在屋顶上，眺望着远方，等待着林阳。和我一起等待的，是镇子上的少女阿秀。对她来说这种等待比我要有意义得多。在那位风流倜傥的男主角到来的那一天，会有人在酒馆里调戏阿秀，然后我们的男主角挺身而出英雄救美。还有什么情节能比这更让一个涉世不深的小姑娘着迷的呢？



等待林阳的那些日子里，我们是两个同样寂寞的人。刚开始的时候，不管我说什么，阿秀总是回答"剧情没有安排我和你对话"。时间长了，她发现我虽然面貌凶悍，倒也不是坏人，偶尔也会和我聊聊天，打发多余的时光。她提起林阳的时候总是满怀憧憬，全然不顾我的感受。

"他怎么还不来呀？"

"不知道。"

"你说他会不会在路上被怪物给吃了？"

"应该不会吧。"

"等他杀你的时候，你多抵抗一会儿好不好？别让他太轻易得手。"

"我试试看吧。"

我不知道我是否填补了阿秀的寂寞时光，对于我来说这些并没有特别的意义。我们等的是同一个人，这个人对我来说意味着死亡；而对她，则意味着幸福。

"你吃不吃糖豆？"

"不吃。"

"来一个吧，可甜呢。"

"都说了，不要。"

"不吃拉倒！"

"那，来一颗尝尝。"

"才不给你！"

米麻雷和赵猫鱼的身边也有很多女孩子。那些女孩子不喜欢吃糖豆，她们只喜欢让男人带着去买高级化妆品或者房子。

六

五月初七，丁卯日，冲兔，煞东。宜祭祀，沐浴，理发，整手足甲。忌开市，入宅，出行，修造。

这一天对于林阳来说无足轻重，这是他浪漫冒险旅行中平常的一天。

而这一天对于我，流氓甲，非常重要。

我在清晨开始眼皮跳，两只眼睛一起跳。所以林阳出现在我面前的时候，我看到的是一个重影。站在我面前的是一个晒得黑油油的高大健康的小伙子，他抬起头问蹲在屋顶的我。

"嘿，这里是平安镇吗？我来晚了。"

林阳的大背包里有无穷无尽的好东西，张家村的大黄杏，李家堡的风干咸鱼，冰峡谷的红草莓，都是他在邻近的村子里低价收购的，准备带到南方去卖个好价钱。我估计这小子是RPG游戏史上最有经济头脑的主人公。

七

这一天对于中远电脑游戏公司的美工米麻雷和海淀区胡同保护办公室的干事赵猫鱼来说也非同一般。米麻雷因为出门的时候没有随身携带暂住证被收容审查。当公司人事部门的领导带着3000元人民币把他"捞"出来的时候，他看到两个联防队员正押解着帮朋友贩卖盗

版光盘的赵猫鱼走进派出所的大门。米麻雷的眼睛被阳光晃得睁不开，脖子也被按得很疼，那一瞬间他觉得迎面而来的这个人丑陋无比，比他笔下的任何一个怪物NPC都难看。

曾经有很多的时候，赵猫鱼都希望自己是RPG世界中的一个角色。他在玩《夕阳游侠传》的时候很投入，在里面横冲直撞，为所欲为。这个时候他总以为自己是林阳，是这个世界的主人公。现在他站在派出所的院子里，身边都是高大威武的人民警察。和米麻雷一样，他的眼睛也被阳光晃得睁不开，脖子也被按得很疼。这个时候他终于知道自己只是一个NPC，一个最微不足道的NPC！

八

林阳这小子不愧为名门正派出身的高徒，武功很是了得，一招一式都显出深厚功底。但我在等他的这些年里也没闲着。我的功夫都是野路子，出招全无规律可寻，也够他抵挡一阵儿。刚开始的时候我们势均力敌，双方打得都比较保守，谁也不敢贸然出击。后来我慢慢摸清了他的套路，打起来就比较顺手了；而他则严守门户，破绽很少。

阿秀站在一旁，兴致勃勃地看着我们的较量。她以为这和镇子上那些小孩子的打仗游戏一样，没有人会受到伤害。她不知道这是真正的生死相搏，在这场战斗结束的时候，我和林阳只能有一个人活着。

到傍晚的时候，我和林阳的较量已经持续了3个多小时。打了这么长的时间，我们都有些气力不足。我靠一口真气勉强挺住，而他全凭兜里的药物支撑。我不知道他那屁兜里能装下多少东西，反正只要一快没血了他就掏出一粒药来吃。每一粒药都能帮他恢复大量体力，而在他吃药的时候我连口水都喝不上。

九

当林阳吞下最后一粒金创药的时候，流氓甲已经筋疲力尽。他的目光呆滞，肩膀酸痛，脚下的步法也开始变得凌乱。他抬起头来看看天，那是月朗星稀的一片宁静。在已经过去的很多个晚上，他曾经这样地凝望夜空，猜测着自己的命运。他从没有感觉天空像今夜这样遥不可及。那一瞬间，他觉得自己是一只小蚂蚁，而林阳，是一只巨大的脚丫子。

林阳在进补之后精神大振，手中的剑又一次挥起。而流氓甲再也无力招架，他站在原地摇晃几下，猝然倒在地上。这个时候没有音乐响起，也没有BOSS被击倒时的精美过场动画，更没有重要角色牺牲时主角的深情回忆，只有一个简陋的画面和几行说明文字——

“击败流氓甲，获得金钱500，经验1000，糖豆一个。”

“林阳升级了。”

“林阳学会了‘龙行天下’。”

林阳擦了擦剑上的血，然后小心地把它放回鞘里。阿秀站在旁边，显得有些茫然。等明天天亮，她将作为这个游戏的女主人公之一和林阳一起踏上新的冒险旅程，在他们两个人之间，会有很浪漫的故事发生。这一天她曾经期待了很久，但是这一刻，她有说不出的悲伤。

“我很抱歉。”林阳看看流氓甲的尸体，摇了摇头，“但你应该知道，RPG游戏不会有其它结局。”

（全文完）



水族天地

《水族天地》是以计算机当"鱼缸"养鱼为创意而开发的，在日本发售后，渐渐得到了大家的支持，使之与其后发售的《Pina》（小鸟养育软件）一起成为"桌面生命"系列的代表。

与真正的鱼缸一样，我们的《水族天地》也有各种装饰品并且不断开发新的鱼种，显而易见，《水族天地》的主角们当然是这些活泼可爱的鱼儿们，那就让我们来认识一下这些水中的精灵吧。



首先我们认识一下最悠闲自在的神仙鱼，它是属于慈鲷科的大型鱼，学名*Pterophyllum scalare*，栖息于亚马逊河、圭亚那等地。成年鱼通常有10～20厘米，体态给人一种和善而庄严的感觉，体色丰富而协调，虹膜鲜红色。它们特别喜欢肉质饲料，当然排泄物也多，经常使鱼缸变得很脏，所以你要经常打扫鱼缸并注意换水。它很温和，可以和其他热带鱼混养，通常生活在24～28℃的弱酸性水中，而且繁殖也很容易。



你见到过红鼻子的热带鱼吗？让我们来认识一下可爱的红鼻剪刀。它属于灯鱼科，学名*Petitella georgiae*，栖息于亚马逊河上游。体长50～60毫米，头部红色，吻部鲜红色，全身银白色，近似透明，尾鳍上有与剪刀鱼相似的黑白条纹。人工饲料到生饵它什么都吃，对水质变化非常敏感，换新的水会很不容易习惯，一次的话还没什么问题，连着来几次急剧的环境变化会导致它抵抗力变弱，引发白点病等症状。它是一条温和、安静的鱼，适合混养，在鱼缸内非常安静，通常生活在23～27℃的弱酸性水中，繁殖有些难度。



大家知道神仙鱼的死对头是谁吗？那就是披着老虎皮到处吓唬人的虎皮鱼，它属于鲤科，学名*Puntius tetrazona*，栖息于苏门答腊岛、婆罗州。全身有四条横向墨绿发黑的条纹，犹如老虎皮。吃几乎所有的人工饲料，繁殖也很简单。行动活跃，喜欢撞击须状物体，所以与神仙鱼等难以混养，但同时养上数十条反而不易互相碰撞，而且群体行动起来十分好看。它通常生活在22～28℃的弱酸性水中，雌鱼产卵后身体虚弱，容易生病，需要特别注意。

我们了解了这么多色彩斑斓的鱼儿们，你是不是已经开始喜欢《水族天地》了？其实，没有介绍的鱼种、装饰和植物还有很多，快来亲自体验一下其中的乐趣吧。

传奇3 相思白发



流放地的海边，浪堆叠着打过来，翻起了雪白的浪花。海风很大，吹落了我的斗笠，长发散落下来，才想起这是一片无人的海滩，怔怔站在那里任由一头白发随风飞散……呵，只为相思，一夜便白了我引以为傲的漆黑长发三千！

昨夜的沙巴克灯火辉煌，四海终于把沙城给攻下了。你——四海的会长，目前沙巴克的城主，终于完成梦想，高高在上。

庆功宴上流转着夜光杯中的醇酒，闪烁着美人的妩媚秋波。四海的一切都沉浸在欢乐中，就连攻城受伤的士兵也开怀大笑着。

你举杯：各位兄弟姐妹辛苦了！众人皆举杯，我站在人群中，也举起手中的酒，一饮而尽。只是看着你的皇袍，看着你的脸庞，第一次觉得你离我那么遥远，尽管我清楚地知道那就是你，却感觉不到你的气息，恍惚间，怎么会如此陌生？

烈烈的酒顺着喉咙滑下去，烧着我的胃，也烧着我的心。听人说，喝醉了会什么都不想，是真的吗？我不知道，只是此刻想要醉一次，于是从不沾酒的我一杯接一杯喝了下去。杯盏不停，片刻，便已觉得人在飘。

我脚步凌乱地走到你面前，与你喝了一杯。我说："恭祝城主梦想成真！"再满上一杯，敬你与她："恭喜城主明日喜结良缘，祝你们白头偕老！"你笑，她笑，我也微笑，没有伤痛的痕迹。只是在这杯盏碰触的清脆的声音里，我分明听见自己的心碎了，心中默默结束了我们今生的缘分，从此，天涯陌路……

我飘摇着离开这个从不熟悉的地方。沙巴克，灯火通明，举城欢庆，这里有你的梦想和荣誉，却没有我的爱情与守侯。跳上马背，策马而奔，风在耳边呼啸，仿佛回到了与你同行的日子。你还是着了一袭青衫，带着我在传奇大陆上飞驰……

道观附近的蜘蛛林里，惧怕蜘蛛的我吓得脸色惨白，你把我护在身后；潘夜岛上，你带我来到牛洞探险，群牛来袭，你一个人抗，怕弱小的我就这样死掉；毒蛇山谷里，我迷了路，急得眼泪都下来了，还是你找到了我，带我去祖玛练功，祖玛神殿中，没有经验的我乱跑，引来了不少的怪物，我以为你会因此丢下我，可你硬扛了下来，并且叫来一个道士给我回生。我说："对不起，是我惹了麻烦。"你淡然一笑，很温和地说："没什么，快练功吧，我等你一起去PK。"望着你，我的眼角湿润了。

一点一滴，慢慢在心里堆积，怎么都忘不了。三千长发为君盘，我好想告诉你：我喜欢你，真的喜欢你！可是，我不想现在告诉你，等到有一天，当我穿上华丽的长袍，不再需要你照顾的时候，当我可以与你并肩驰骋在传奇大陆上的时候，我会告诉你：我喜欢你。



我很傻，是不是？那天，她出现在我面前时，我压抑住内心的所有情绪，说了声："嫂子好！"她是个高挑而美丽的女子，让我开始怀疑自己是否真的应该存在。那日，你们带我在祖玛练功，大家都没说什么，你忙着打怪物，她在一边帮忙并保护我。我觉得你们很配，虽然心里有酸酸的滋味，但我没理由哭泣，喜欢一个人很简单，简单到就是要他快乐，就是要他过得好，不是吗？

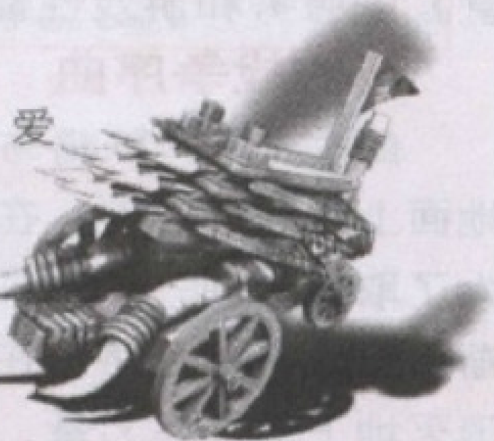
不能为难你，只好为难自己，从此疏远你，站在远处遥遥看着你。依然是白马青衫，傲然而立。

我想起你那天站在流放地，PK红名，那是你第一次没带我练功。我偷偷地跑去看你，带了你最喜欢的酒。那天，你一个人站在海边看海，你的白马在旁边享受难得的清闲时光。

那是我第一次看到大海。你告诉我，你有一个梦想，就是攻占沙巴克。你眼里闪烁着坚定的光，我安静地看着你，你就如同我眼前的这片海，胸襟广阔。站在天地间，我是渺小的，站在你面前，我也只是一个小小的女子。

今夜，你终于成就了自己的梦想，荣耀了传奇的征战生涯。而我，只是一根孤独的羽毛，没有目的，在寻觅中流浪。

明天，是你新婚的日子。你们是如此般配，她会是一个很好的城主夫人，识得大体，凤仪天下，到时候你们的笑容一定会很灿烂。但原谅我不能出席，真的没有勇气再假装坚强，感情是这样真实的在我心中难以割舍。就让今天这一杯酒，饮尽我们的缘分吧。



在传奇这个世界里，纷争、恩怨、爱恨、争夺沙城，永远没有结束。所谓英雄，就好像滔滔不休的江水，不知转了多少弯，不知过了多少滩，依然执着追求自己的梦想，最终成就了自己。

光与影

她苍白长发下漆黑的眸子
一瞥惊鸿
流光掠影间

——这里是新的冒险·这里是新的天堂·2003.12.25天堂《光与影》登陆中国

自98年以来就在韩国以及亚洲网游市场红透半边天的网络RPG游戏《天堂》(Lineage)，今年6月在全亚洲市场正式推出天堂第12章《亚丁帝国》之后，NCSOFT于日前公布了全新的系列新作《天堂》Part2，即《天堂》第二部。NCSOFT将在今后的3年间陆续推出《天堂》第二部的6个章节，而现在，该系列的第一章在今年年底就要和国内玩家见面了！据NCSOFT公司游戏开发部门介绍：《天堂》第二部并不是单纯的增加新章节、新等级、新职业而已，这是一个全新故事的开始，以后《天堂》的服务和游戏性都会因此得到大幅度提升。

新的战争序曲

自古以来，妖精与黑暗妖精本属同一种族，一起在地面上生活。然而，在与人类的一场战斗中，部分妖精为了取得胜利，学习了邪恶之神古兰肯的黑暗魔法，并渐渐踏上黑暗之路。在战斗过后，正义之神殷海萨为了消灭地上的邪恶力量，把黑暗妖精驱逐到地底的黑暗世界。从此以后，他们开始了整整一世纪的黑暗生涯，并慢慢对妖精和人类感到厌恶，这份日积月累的厌恶，最后更演变为不可化解的痛恨。在亚丁国内，反王肯恩终于被王子统帅的血盟打倒，战败的反王逃亡到地底，遇上长居于此的黑暗精灵。同样遭世人排斥的反王及黑暗精灵为了夺回失去的权势，在确认彼此的利害关系后，决定联手征服世界，并再次发动战争。

新势力初次展现

现在你已经知道，新追加的种族，也是本次战争的主角之———"黑暗精灵"(Dark Elf)，是来自地底世界的暗杀者。黑暗精灵具有天赋强蛮的能力，拥有骑士以上的攻击能力，比法师稍高的防御力，并且能够使用在少数特殊状况才会发挥威力的特殊魔法——黑精灵魔法以及其它特殊能力。

传说中的漂浮岛

在揭开黑暗精灵的神秘面纱后，《光与影》将请你踏上空中的梦幻之岛。传说中漂浮于亚丁王国上空的梦幻之岛，悬浮于云层之上，是玩家的一块新乐土。



梦幻之岛的视觉效果在整体上较明亮柔和，因为是飘浮在空中的岛，所以望向岛外所看到的不是海，而是缩小的地形。岛的各处都有大洞，并可往下看到地面，强调了岛的飘浮感。不同于亚丁，此处的视觉效果加强了"幻想"世界的风格。



新登场怪兽

新增的怪兽有十余种之多，包括僵尸王(ZombieLord)、守护者盔甲(GuardianArmor)、独角兽(Unicorn)、斩首兔(VorpalRabbit)、蚂蚁女(未定)、先知(Seer)、钻石高仑怪(DiamondGolem)、杀人蜂(KillerBee)、吸血怪(Vampire)等等。

画面改进

《天堂》的画面在今天的玩家看来不免有些落伍，所以大家一定很关心它在图像方面的改进，《光与影》中的画面会变成什么样子呢？画面改进的主要部分为道具装备的图标以及地图的改进，以历史比较久远的道具、玩家常使用的道具以及高价道具为中心，逐步更新，并且在改版后将持续进行更新。

改善怪物AI

玩家的平均等级继续上升，但怪物与之前几乎没有变化，为了脱离目前单纯枯燥的打怪形式，对怪物的AI进行改善。



漫游周边产品　尽在中游漫游商城

MALL.CGAME.CN

mall.cgame.cn

漫游商城

详情请见：www.cgame.cn

游戏系列

商品	价格
晶合世纪风－ 轩辕剑3	48元
晶合世纪风－ 明星志愿合集	48元
晶合世纪风－ 仙剑奇侠传	28元
手谈II	48元
盟军敢死队3 － 标准版	69元
古墓丽影6 － 黑暗天使	49元
无冬之夜简体中文版	28元
奇迹餐厅－ 国际中文版	50元
毁灭－ 终结者	49元
毁灭公爵之曼哈顿计划	49元
征天凤舞传豪华版	99元
龙之崛起－ 简体中文版	68元
三国立志传1＋2 合辑版	79元
三角洲部队－ 黑鹰坠落	58元
捍卫雄鹰II 战机－ 遗忘的战争	69元
雷曼3	69元
发明工坊	50元
疯狂索尼克中文版	28元
幽游白书	28元

游戏系列

商品	价格
联众江湖纪念礼包	368元
魔力宝贝－ 爱要久久	999元
魔力宝贝－ 魔力生日套卡	168元
决战－ 圣药卡	188元
天下无双	35元
天河传说	48元
秋之回忆2 简体中文版	69元
天使腰包	25元
QQ鼠标垫	5元
樱花大战II 简体中文版	38元
文明III 简体中文版	25元
秘密潜入2	49元
重返狼穴III 越南视线简体中文版	49元
抗日血战缅甸	48元
大海战－ 潮起之谜中文版	48元
007夜火	68元
极品摩托II	49元
心跳回忆设定集	128元
青蛇－ 法海恩仇录	49元

动漫模型

商品	价格
Q版CS玩偶带场景（8个）	170元／套
绝版暗黑破坏神玩偶全套（3个）	450元／套
暗黑破坏神－Diablo	158元／个
野蛮人	168元／套
亡灵巫师	158元／个
麦克法兰24代再生侠全套(6个)	1208元／套
麦克法兰22代再生侠全套(5个)	1380元／套
麦克法兰终结者三－T850	220元／个
麦克法兰刀魂2 玩偶（6个）	900元／套
麦克法兰绿野仙踪（6个）	1280元／套
圣斗士扭蛋part3	148元／套
北斗神拳扭蛋	280元／套
心跳回忆扭蛋	60元／个
7寸KOF玩偶－ 八神庵	96元／个
7寸KOF玩偶－ 不知火舞	96元／个
美国海豹突击队兵人	300元／个
第六海军特殊作战军团	188元／个
EVA・贞本义行精选扭蛋	268元／套
CAPCOM女主角扭蛋	180元／套

高达战士

商品	价格
MSN-02 Zeong	408元
God Gundam	170元
Qubeley	272元
MSN-00100 Hyakushiki	306元
Gundam EZ-8	204元
MS-07B Gouf	190元
Full Armor ZZ Gundam	408元
RX-79(G) Gundam	204元
RGM-79 GM	170元
MSZ-010 ZZ Gundam	272元
Super Gundam	272元
Gundam NT-1 Alex	204元
Gundam RX-78-2	238元
Gundam GP02	272元
Gundam GP01Fb	204元
Gundam GP01	170元
MS-14S Gelgoog	204元
MS-06F/J Zaku II	170元
MS-06S Zaku II	170元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元的回邮费（礼包20元／套）　北京市内可送货上门（加收速递费）

全部玩偶和模型均为正版商品，具有很高的收藏价值。查看更多商品请登录http://mall.cgame.cn

邮购地址：北京市海淀区苏洲街邮局89－045信箱收款人：邮购中心　邮编：100089　E-mail：mall@cgame.cn

联系电话：010-82634107　晶合软商网：www.jhpop.com　中游网：www.cgame.cn

广　告　索　引

企业名称	广告内容	页码
寰宇之星	游戏软件	封面
DELL	电脑	封底
金山公司	游戏软件	封三
游戏新干线	游戏软件	封二
游戏新干线	游戏软件	首页
北京雷霆万钧	游戏软件	2
昱泉国际	游戏软件	3
空间互动	游戏软件	4
新浪乐谷	游戏软件	5
★CONVERSE	体育用品	6
世纪龙	快感卡	7
兆鸿科技	游戏软件	8
海飞丝	洗发液	9
智冠电子	游戏软件	10
智冠电子	游戏软件	11
智冠电子	游戏软件	12
智冠电子	游戏软件	13
DELL	电脑	14
DELL	电脑	14
东芝电脑	笔记本电脑	15
《数码艺术》	出版物	16
DELL	电脑	16
东芝电脑	笔记本电脑	17
东芝电脑	笔记本电脑	19

企业名称	广告内容	页码
三星电子	显示器	20
海飞丝	洗发液	23
DELL	电脑	29
DELL	电脑	31
明基电通	显示器	33
方正育乐	招生	35
龙尔数码	游戏软件	106
启亨	显卡	107
超时空	招生	108
晶合时代	邮购中心	109
晶合时代	出版物	110
育碟苑	软件	111
京里仁	软件	112
瑞星	杀毒软件	113
万向通信	游戏软件	114
上海托普	招生	115
游戏橘子	游戏软件	155
游戏橘子	游戏软件	157
游戏橘子	游戏软件	159
光通娱乐	游戏软件	161
光通娱乐	游戏软件	163
中广亚	游戏软件	165
中广亚	游戏软件	167


法蓝战记之
12 BRAVES
十二勇士
原创魔力游戏文学　非官方演义版
优秀青年作家与实力派魔幻画家联手打造
——中国的魔戒
降龍工作室



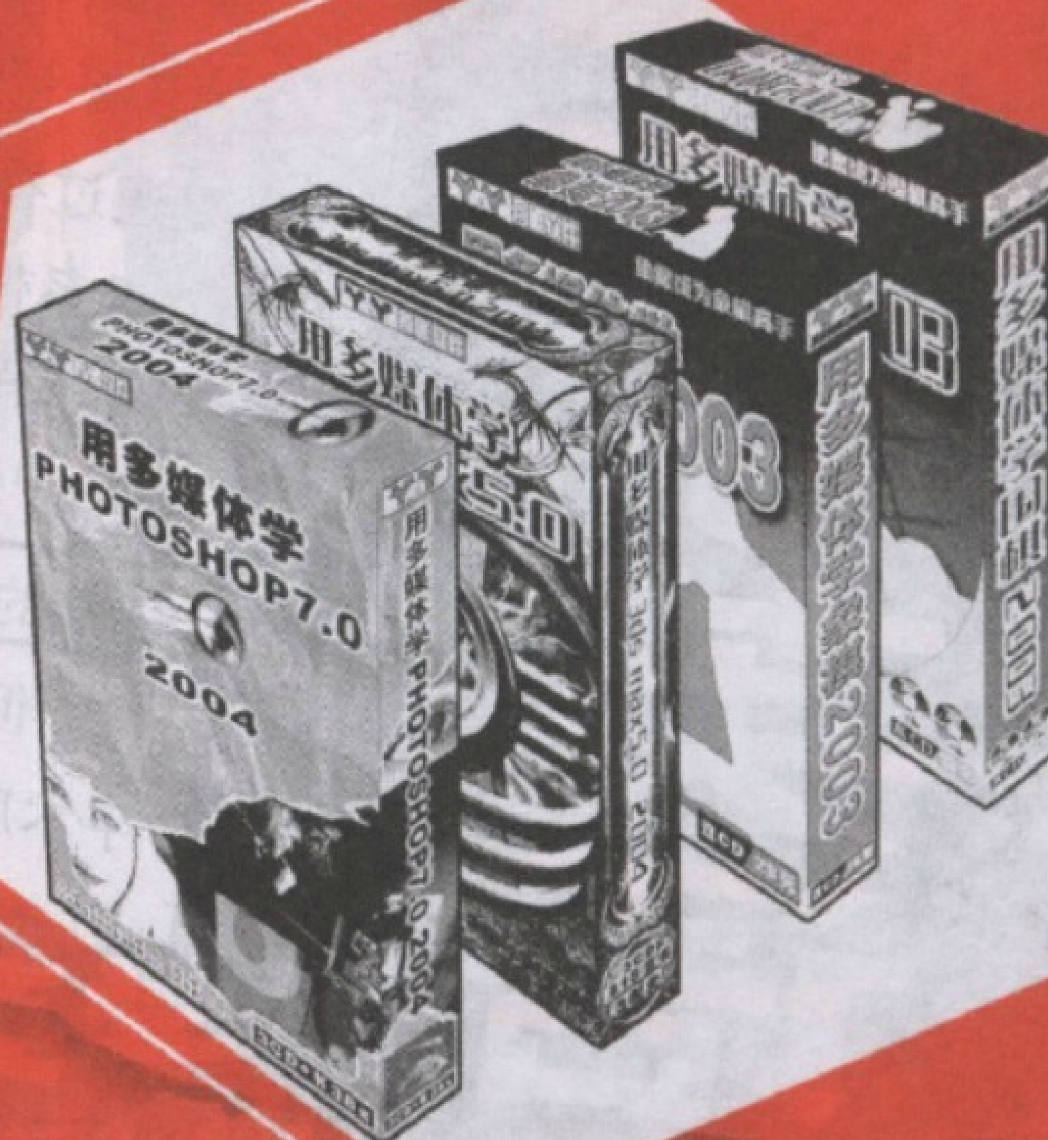
育碟软件 助你成功

更多信息详见 http：www.edusoft.com.cn

七武器系列

平面、三维设计七种武器	6CD+200 页书	45 元/套
网页、网站设计七种武器	6CD+220 页书	45 元/套
程序设计七种武器	6CD+210 页书	45 元/套

工欲善其事，必先利其器。本系列软件通过大量教程、动画、语音、素材向您全面介绍 3ds max、maya、photoshop、Illustrator、Coreldraw、Autocad、Pagemark；Dreamweave、Flash、Fireworks、Frontpage、Asp、Php、Xml；visual c++、visual basic、visual foxpro、java、delphi、director、authorware 等一系列电脑工具软件最新版本的基础知识、基本功能、使用技巧、实例制作等，使读者轻松进入电脑软件制作的神奇世界。入门必备，物超所值。



用多媒体学系列

用多媒体学 3DMAX5.0	3CD+215 页手册	38 元
用多媒体学 PHOTOSHOP7.0	3CD+130 页手册	38 元
用多媒体学 VISUAL C++6.0、7.0	3CD+手册	35 元
用多媒体学 VISUAL BASIC++6.0、7.0	3CD+手册	35 元
用多媒体学 PREMIERE6.0	3CD+手册	38 元
用多媒体学 FLASH.MX	4CD+手册	38 元
用多媒体学中国象棋	2CD+手册	28 元
用多媒体学围棋	2CD+手册	28 元

本系列软件通过大量语音、文字、图片、动画等多媒体手段，对相应学习内容进行系统、深入地讲解，学习过程轻松、互动，学习效果极佳。

经典实例系列

3DS MAX 5.0 经典百例 2004	2CD+手册	28 元
Photoshop 7.0 经典百例 2004	2CD+手册	28 元
Flash MX 经典百例 2004	2CD+手册	28 元
3DMAX5.0 高手实例解析 2004	3CD+手册	35 元

本系列软件通过一个个实例任务，手把手教读者如何完成一个个作品，全程的动画语音实况讲解，使读者身临其境，大大提高实战能力。对读者应聘及完成实际工作有很大帮助。

诚征合作经销商： 高品质、新版本、大容量、低价位、重服务，是育碟软件的特点，也是我们今后不断推出新产品的宗旨，我公司设有专门的售后服务部，负责产品的售后支持，解决经销商的后顾之忧，如发生滞销或产品更新，经销商可随时更换。

北京育碟苑科技发展有限公司

总部地址：北京市海淀区万泉河路 68 号紫金庄园 6 号楼 416 室　邮编：100086

产品部：(010) 62654787　62654789　市场部：(010)62557057　62557059　62557061 技术支持：(010) 82781565

各地办事处：西安 (029) 5525316　上海 (021) 63223624　南京 (025) 3619557　福州 (0591) 3326593　萍乡 (0799) 6879673

北京专卖店：中关村国投 62650262　金五星电子出版市场 82110788　朝阳百脑汇 65995761

澎湃动力 全新上市

瑞星杀毒软件2004
RISING Antivirus Personal Edition
PC安全新标准
This Software Combo Includes Antivirus & Personal Firewall

第五代引擎 立体防毒

1、采用目前国际上先进的结构化多层可扩展（SME）技术研制的第五代全新杀毒引擎

2、首创网络游戏防盗抢功能的个人防火墙

3、针对冲击波等漏洞型网络病毒设计的漏洞扫描系统

4、全新智能化数据修复系统

5、方便快捷的交互式手机短信通

6、嵌入式即时安全信息中心

7、预杀式无毒安装

8、注册表修复工具

瑞星杀毒软件2004版
2003年11月18日全国首发



北京瑞星科技股份有限公司

地址：北京市海淀区中关村大街22号中科大厦13层
邮编：100080
电话：010-82678866
传真：010-62564934
网址：www.rising.com.cn

技术支持：010-82678800
销售业务：010-82678866-300
数据修复：010-82678866-550/551
技术支持信箱：rs@rising.com.cn

RISING 瑞星
www.rising.com.cn

2003 CESA 倾听海那边的脉搏

——东京电玩展游戏白皮书分享

■本刊记者 冰河、古留根尼、我我神

坦白地说，对于鸦嘴兽能去东京采访秋季电玩展，编辑部里很多人都羡慕得要死。并不仅仅是因为那个花花世界中的光怪陆离，更主要原因在于，对于关心游戏、关心游戏行业的人来说，东京电玩展和美国E3大展的意义就像麦加和麦地那对于一个虔诚的穆斯林一样。作为《大众软件》的记者，不能亲临现场的遗憾不亚于微软的比尔·盖茨来到了中国要和我们对话，而直到他走了我们才得知这个消息。当鸦嘴兽带着数百张图片和上万字的采访手记回来时，所有的人都围上去以求先睹为快，谁也没有注意到摄影包里一本书黄色封面上静静注视着我们的猛虎，更不用说那里面的内容。有人随手拿起翻看了一下，见到满眼的英文便把它放到了一边。为什么它会飘洋过海，随着那些珍贵的图片文字来到中国北京恩济大厦一群号称热爱游戏的人中间，除了少数有心人，似乎没有更多的人想过原因。有机会亲临洛杉矶采访过E3大展的生铁曾告诉我，他在展会现场看到日本人认真地收集现场的各种文字资料，收集打包带回国内研究。“我们都承认日本的科技和经济水平比我们先进，但是却不知道原因。我觉得他们的行为就是一个原因。”饭桌上他这样对着记者组众人感叹。

当记者组众人认真仔细地阅读了这本名为“电子娱乐供应商联合会（CESA）游戏白皮书”的手册之后，我们都同意了鸦嘴兽关于“这本书的价值不亚于一个东京电玩展报道的专题”的说法。也许专题生动的文字和丰富的图片能让玩家看到东京电玩展华丽的场面。但日本的游戏人是如何认识游戏、研究游戏和开发制作游戏，在短短的3天中是难以找到令人信服的结论的。这本手册，虽然也没有说出明确的答案。但它对游戏中方方面面因素的分类、甄别、研读，可以告诉我们，日本人号称拥有的一颗游戏之心，是如何改变世界的。所以，我们组织摘录了其中对于中国游戏人具有参考意义的部分文字和数据，让所有的读者分享。

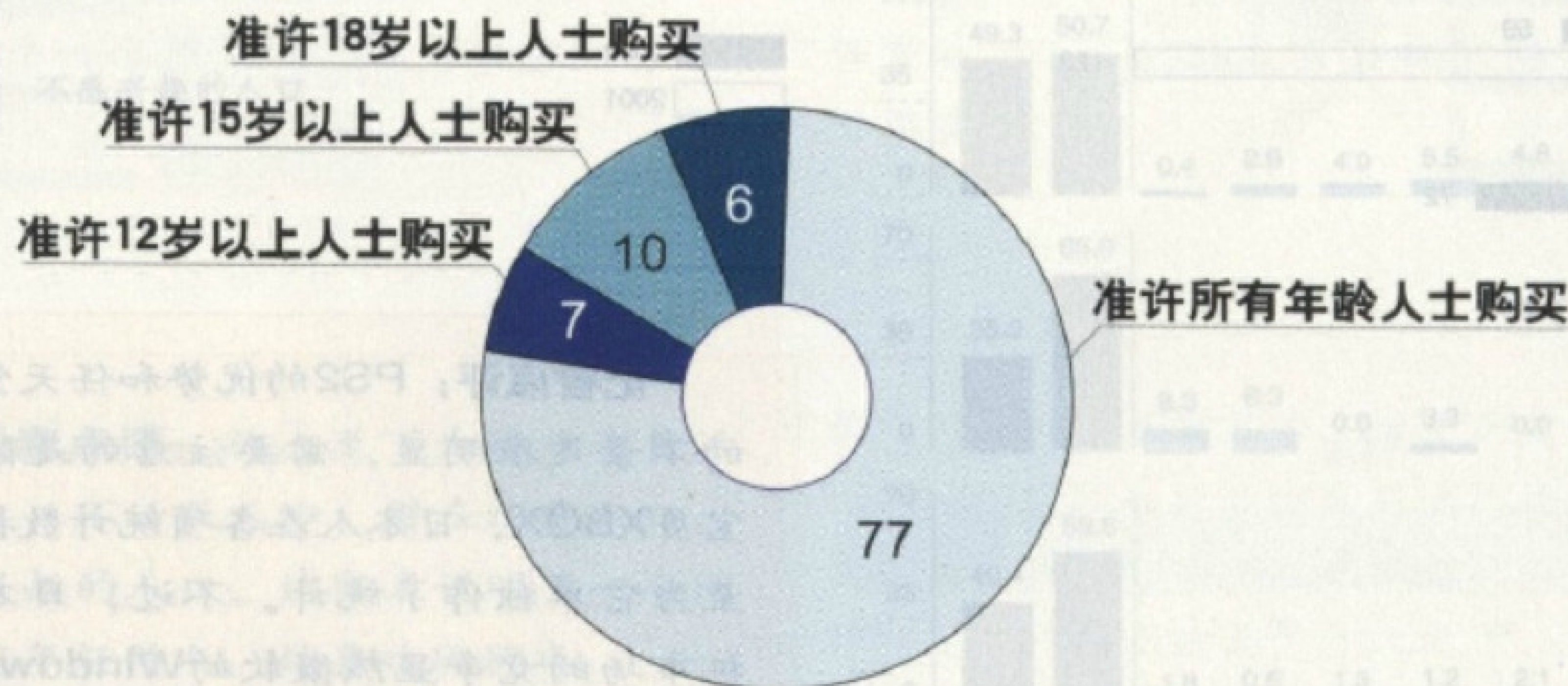
一 游戏对于社会的意义

如果两年前在中国讨论这个话题，相信知道《光明日报》上"电子海洛因"论的人都会记得那些罪名：游戏这东西教唆青少年打架斗殴、偷窃、逃课，玩物丧志，对于社会只有消极的意义。直到2002年网络游戏的兴起，给萎靡不振的IT行业找到了一个新的赢利点，很多痛恨游戏的人才发现，如果不仅仅从教育者的眼光去看待游戏，那么游戏也还是有其积极意义的。而2003年盛大公司在各个方面的风头让众多上海的家长开始教育自己的子女"要像陈天桥那样有眼光"。当游戏也能给人带来现实中的巨大财富时，人们原先的鄙视也会变成向往。这就是商业化的社会。

说到商业化，日本肯定比我们发达。Takeshi Yoro，日本东京大学的退休教授，在开幕式上展示了日本人的游戏观。"为什么游戏这个虚幻的东西能如此风行呢？人们都认定他们的所见所闻是真实的世界，换句话说，是人们感知的结果告诉他们世界是这样的。所以游戏好像是虚幻的。但一个鸡蛋从两面看都是不一样的。谁都坚信世界上只有一个绝对的真相，但没有人能说出这个绝对的真相是如何存在的。真相存在于人们的脑海中。尽管都承认游戏是虚幻的，但如果能带给人们真实的快乐、悲伤和激动，那么没有什么能质疑游戏的真实意义。它让我们有安全感和存在感，同时也反映出我们的社会中，人们是如何无助和不安。游戏难以置信的流行，告诉我们疯狂发展的社会带给人们的压力已超越了安全的边界。在没有寻找到产生压力的根源之前，请不要苛责游戏这大众的避风港。"

而"电脑娱乐分级组织（CERO）"的总裁和信子则回顾了日本游戏分级制度的产生："5年前，日本的游戏制作行业在CESA的推动下，通过了一个自律的协议，按照游戏主机的类型、玩家的消费水平以及电视游戏的内容，做了一个大致的生产发行限制规定。在有了规范之后，游戏的创作和推广得到很大发展，但随后要求建立年龄分级制度的呼声越来越高，而仅仅依靠CESA推动厂商自律是不够的，这才有了CERO的成立。在对玩家的性别、年龄与游戏的内容进行了详细考察之后，日本对于游戏的创作、销售、推广有了严格的管理。我们相信，游戏对于社会的影响不仅仅在于娱乐方面，在人文、经济和文化上也有深远的意义。如果让年轻人过早地沉迷于娱乐中，毫无疑问对于日本是巨大的损害。（为什么只对日本有损害呢？译者注）2002年末，年龄分级制度正式执行，我们的孩子可以安心玩游戏了。"

所有的演讲内容我们都不陌生，在国内的媒体上我们能看到相同的思考和忧虑。问题在于，日本人把思考拿到了大学教授的讲台上，把忧虑限制在可行的管理制度之内；而在中国，思考和忧虑，都沉寂在头脑内、口头上。我们可以不齿于日本人制作的那些成人游戏，但日本人建立了规范保护了他们的青少年，而我们只能眼睁睁地看着各种暧昧的内容流淌在我们的游戏中间。



日本游戏不同年龄产品市场比例（%）。











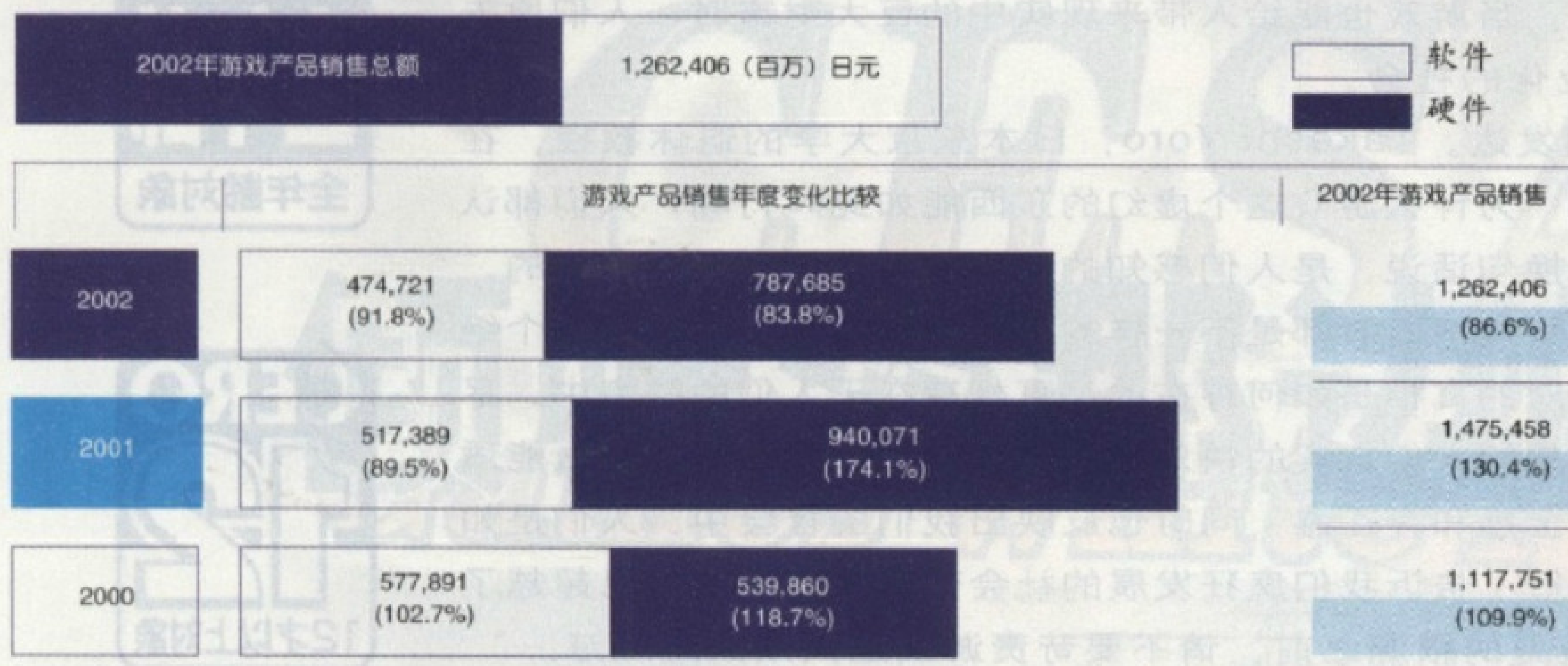
日本游戏产品分级标签。

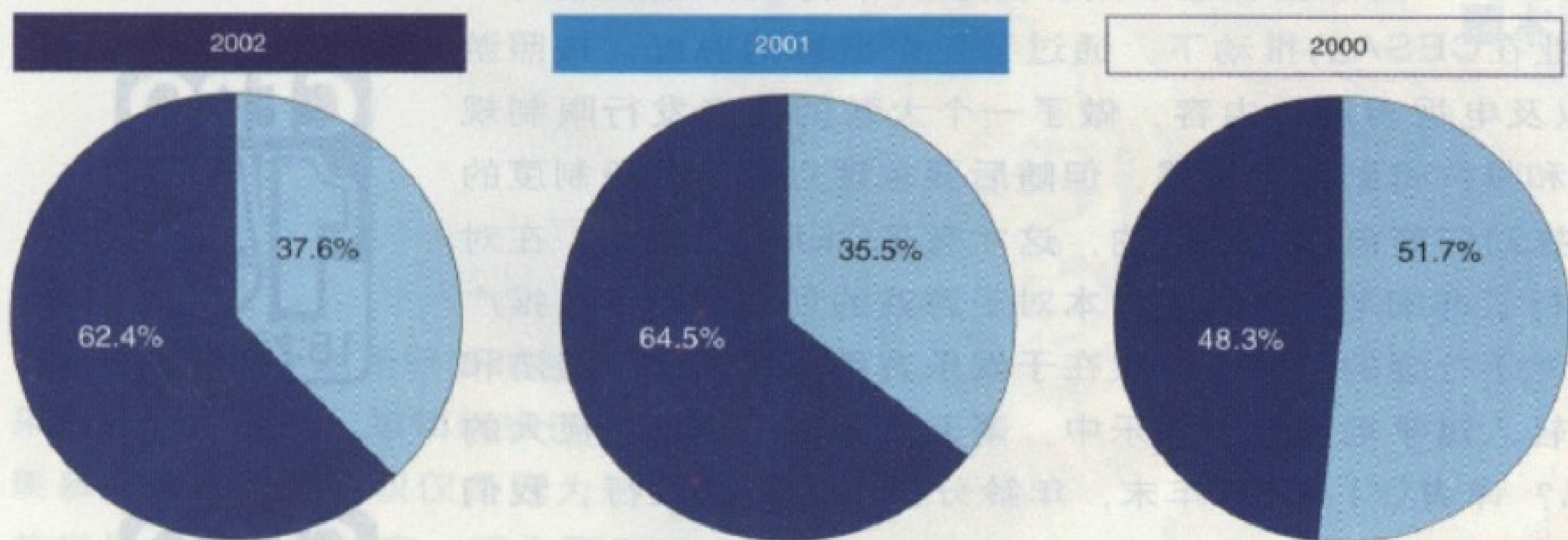
二 数据——日本游戏产业的五光十色

数字是个枯燥的东西，不过当数字被赋予了不同的意义之后，它不但变得生动，也让我们思考数字背后隐藏的东西。以下的数据和图标，只有简单的说明，但相信每个人都能从中看出不同的意义。

2002年游戏销售 / 日本国内市场规模概况

游戏产品销售合计





各年度游戏产品软硬件销售比例。

记者点评：日本众多的游戏主机厂商造就了竞争异常激烈的日本市场。可看到PS2游戏机正在逐步建立霸主的地位。虽然PS2的游戏软件经过3年的竞争依旧仅仅占据了大约1/3的市场份额，但它的主机市场份额却从47%上升到65%。作为平台壁垒异常鲜明的游戏主机市场，占据到2/3的市场，意味着游戏软件开发商平均开发利润的增加。毫无疑问会进一步刺激相关游戏的开发。

游戏开发费

按机种分，平均每款游戏的开发费用（2001和2002年）

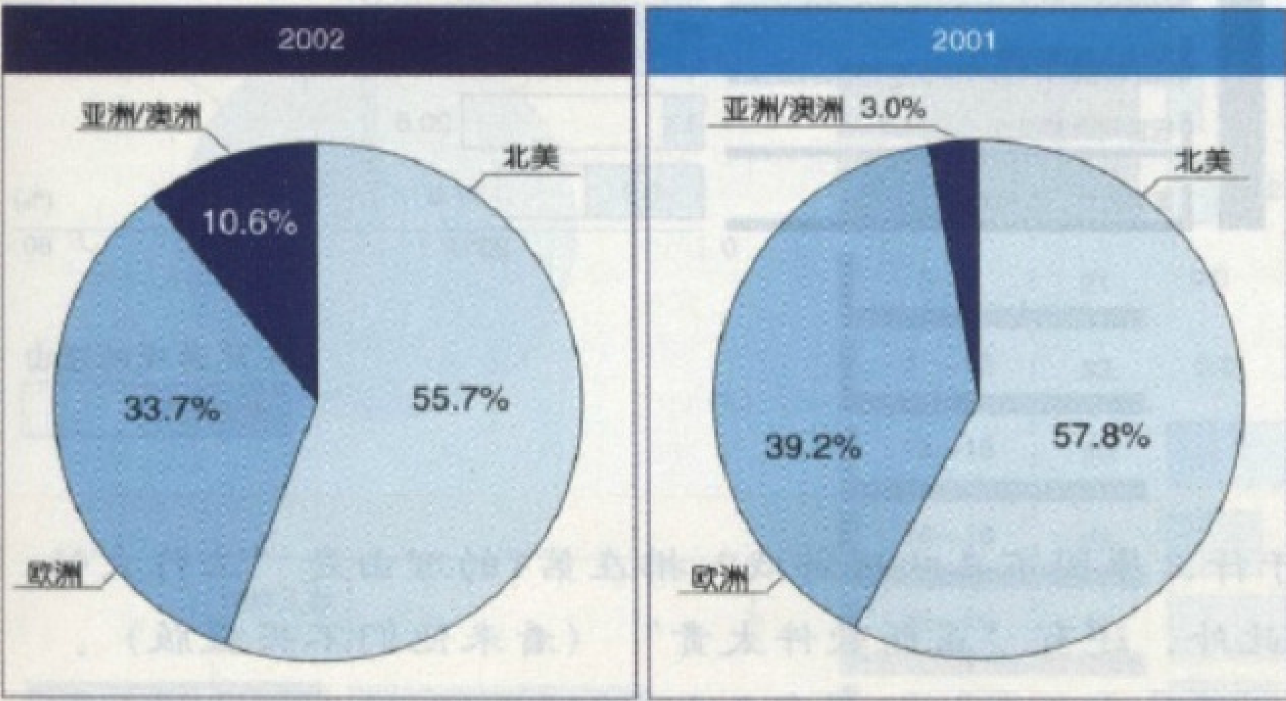


记者点评：PS2的优势和任天堂主机的不景气很明显，需要注意的是微软的宝贝XBOX，日本人在各项统计数据内甚至为它单独作了统计。不过，日本游戏机市场的竞争显然微软的Windows是帮不了什么忙了。

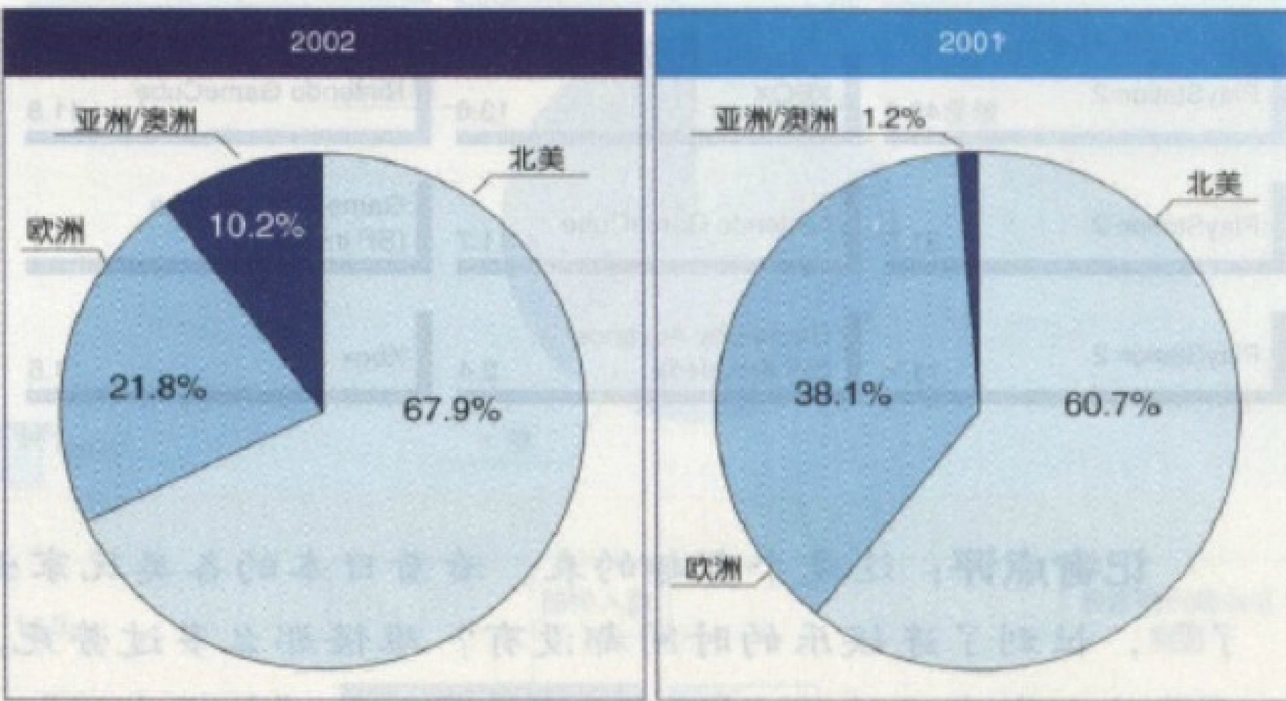
游戏销售

海外销售

游戏硬件全球各地区销售份额比例图：



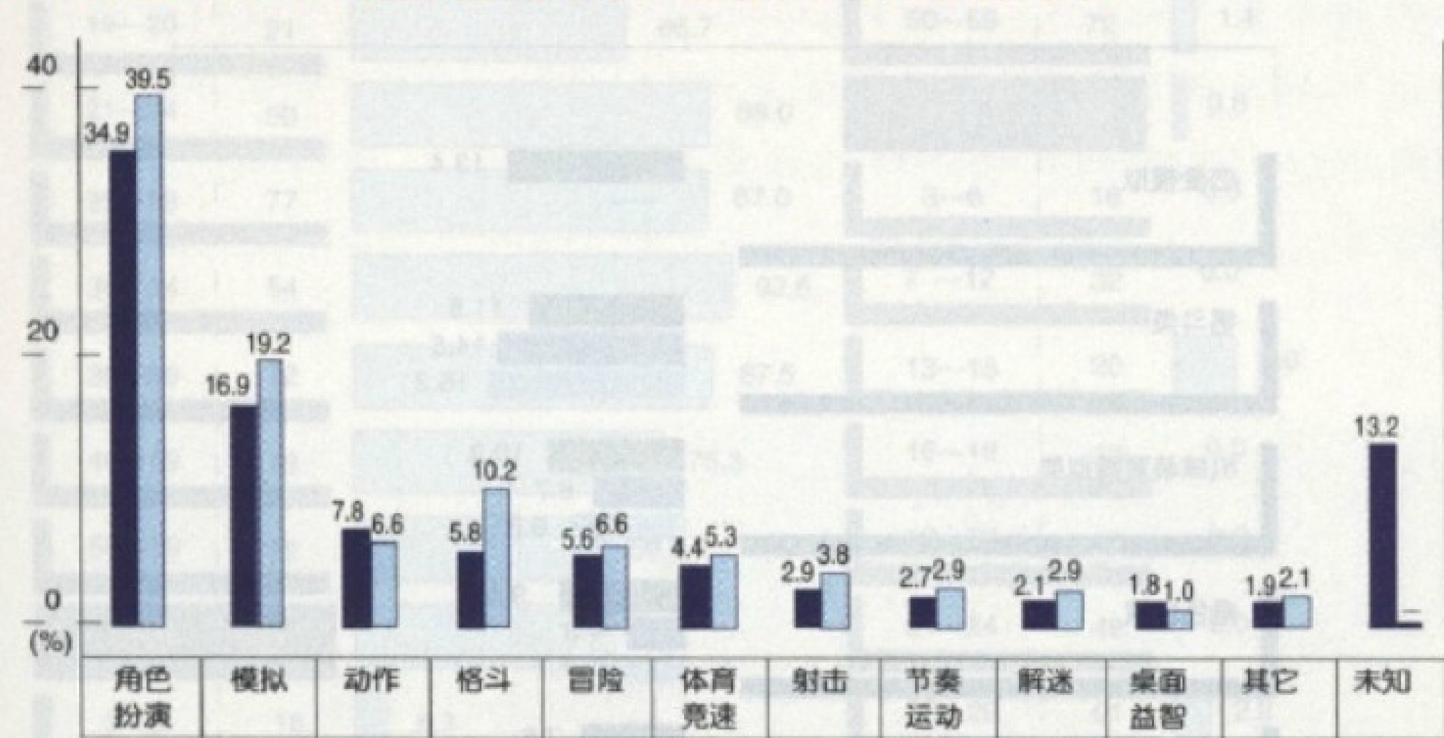
游戏软件全球各地区销售份额比例图：



记者点评： 北美始终是日本游戏出口的主要地域，不过也要提醒诸位欧洲出口衰减和亚洲、澳洲销量增长。

最喜欢的游戏类型

2002年及2001年春调查结果，按性别及年龄层统计



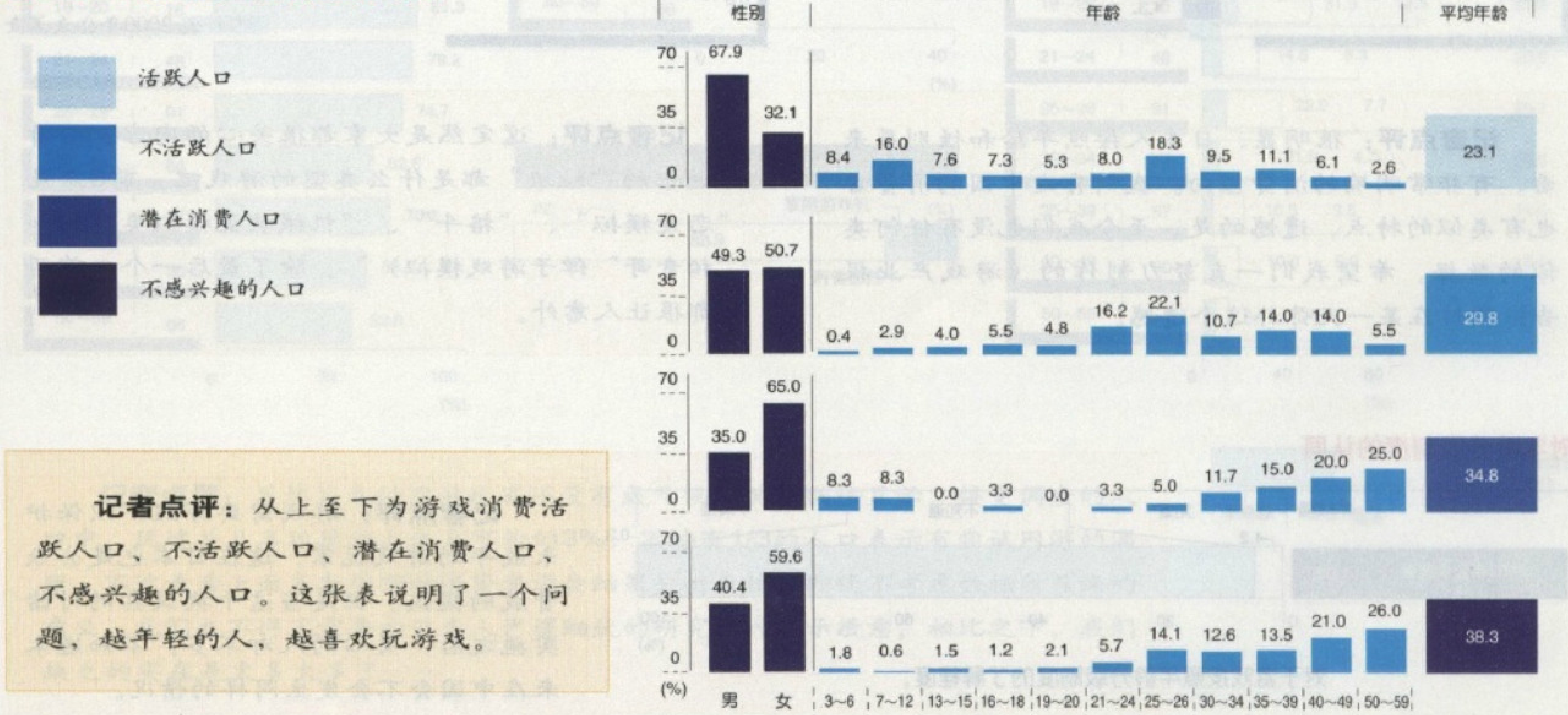
2002年东京电玩展

2001年秋季东京电玩展

记者点评： 角色扮演和模拟养成类游戏依旧是日本大众消费的主流。不过，对于模拟养成类游戏，中青年男性玩家的好感比同龄女性玩家高出10个百分点，我怀疑他们到底喜欢的是什么类型的恋爱游戏。

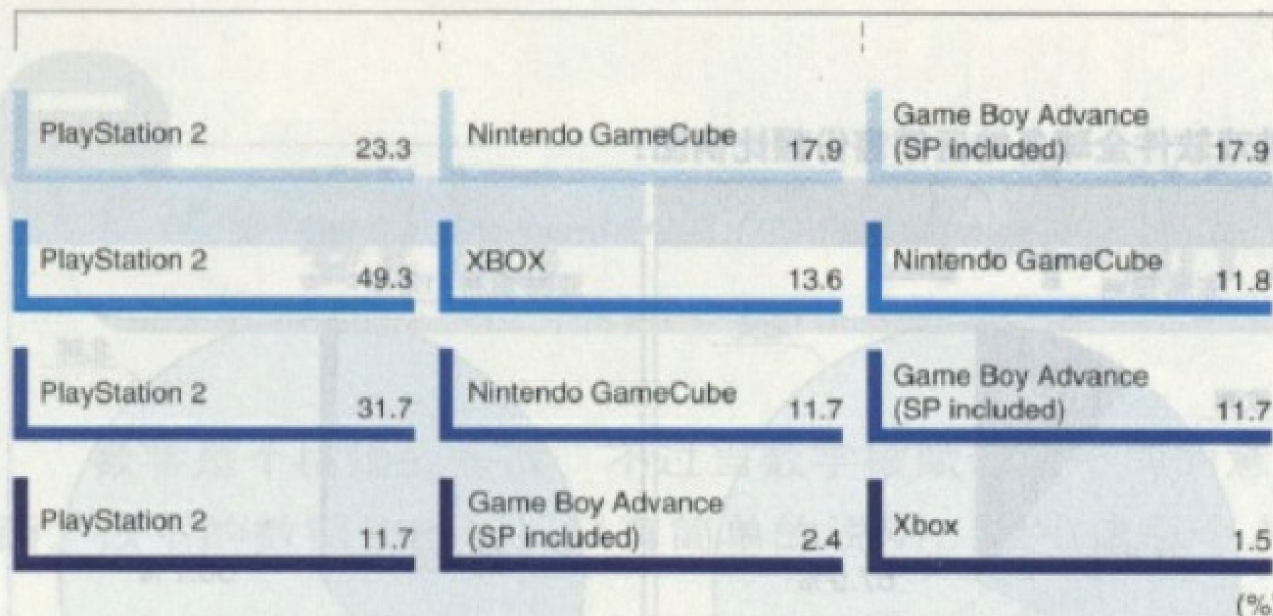
大众游戏消费趋势

潜在人口、预计人口及无关人口分析

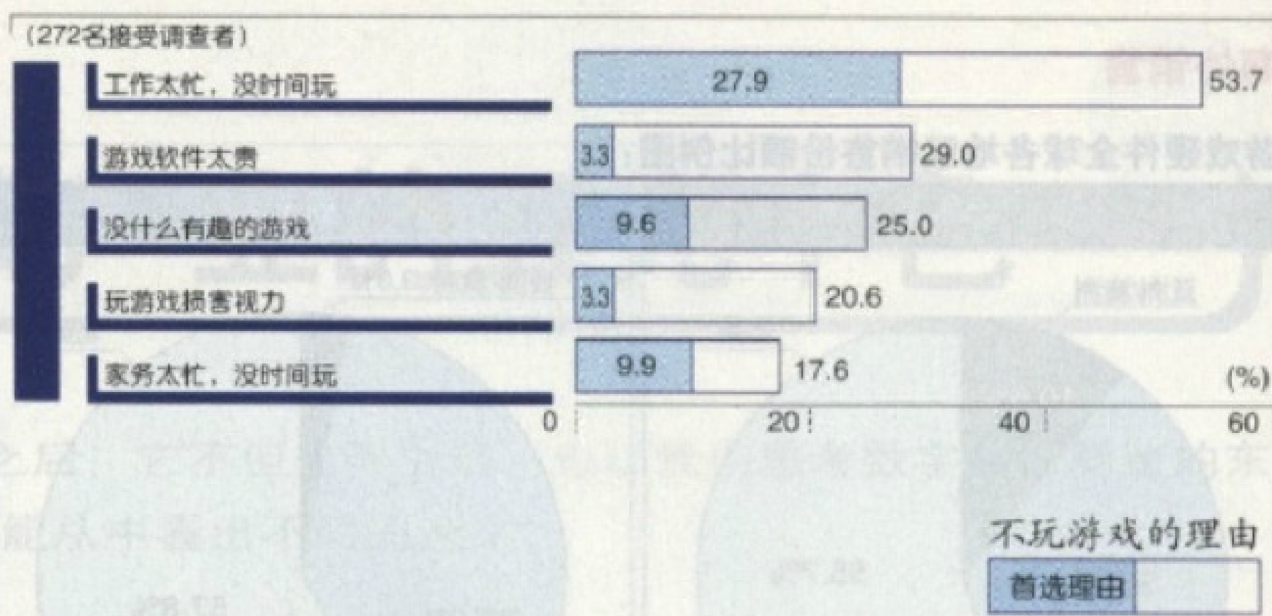


记者点评： 从上至下为游戏消费活跃人口、不活跃人口、潜在消费人口、不感兴趣的人口。这张表说明了一个问题，越年轻的人，越喜欢玩游戏。

最期望购买的3款主机



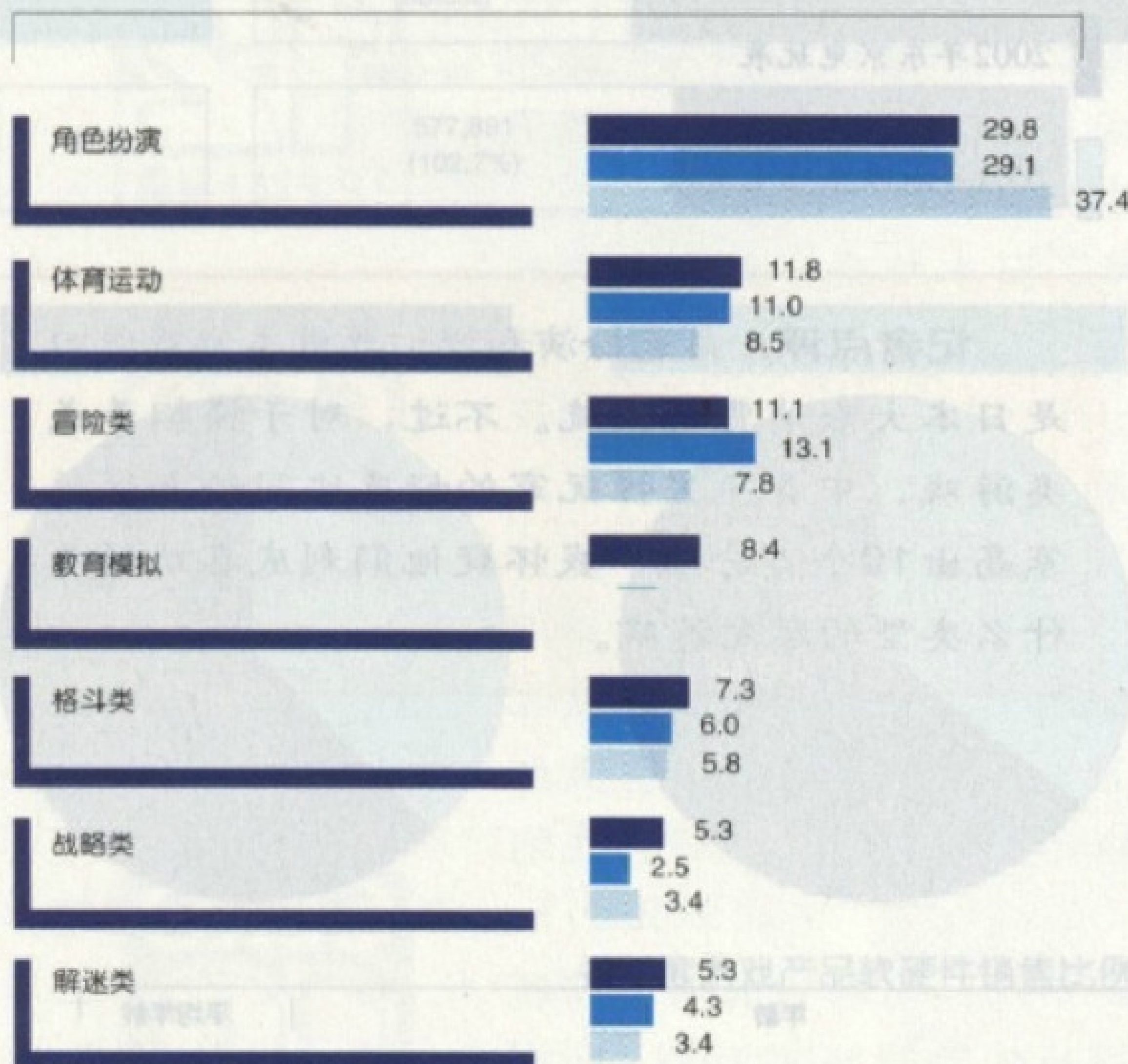
5个非活跃玩家不喜欢玩游戏的原因



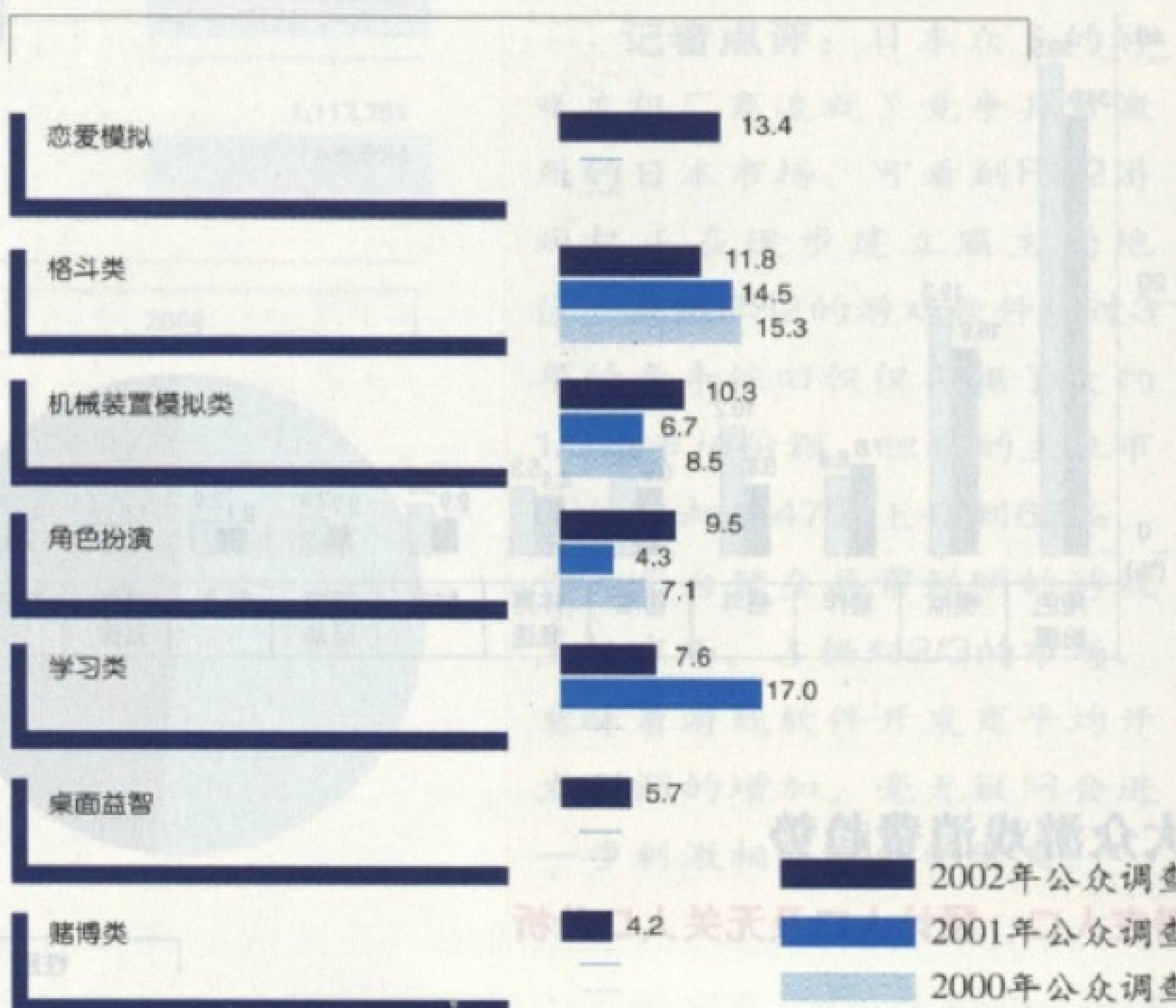
记者点评：这是个有趣的表。看看日本的各类玩家出于什么原因不喜欢玩游戏？排在第1的理由是“工作太忙了”，忙到了连娱乐的时间都没有？难怪那么多过劳死。此外，还有“正版软件太贵”（看来他们不买盗版）、“没什么有意思的游戏”（口味够高）、“打得太烂”、“操作太复杂”、“家务太繁忙”（不用说这一定是家庭主妇）、“我就是不明白这破游戏机好玩在哪里？”（怎么像小时候妈妈的质问……）。真是很有意思。

最受欢迎游戏类型及最不受欢迎游戏类型

最受欢迎游戏类型



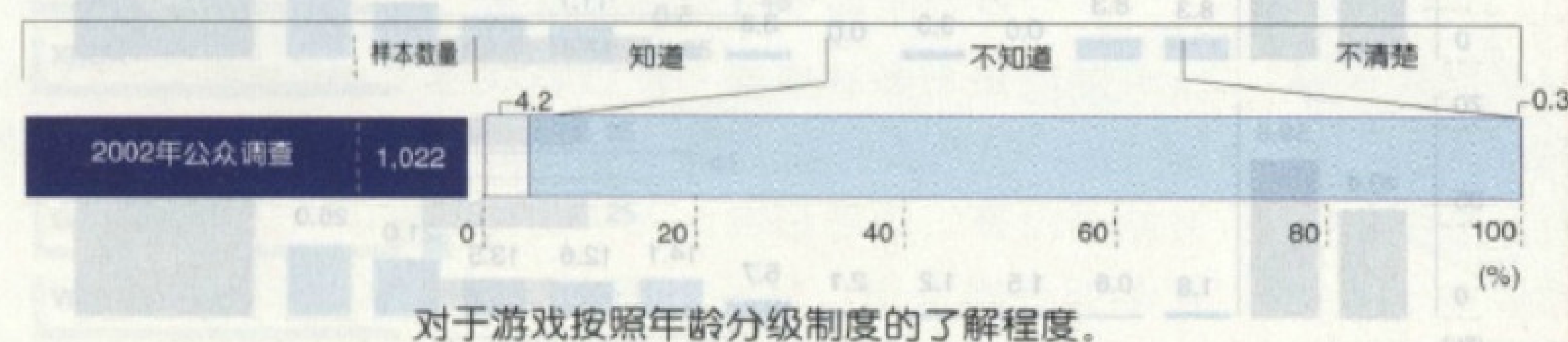
最不受欢迎游戏类型



记者点评：很明显，日本人按照年龄和性别层来看，有非常明确的消费倾向。我们肯定中国的消费者也有类似的特点，遗憾的是，至今我们也没有任何类似的数据。希望我们一直努力制作的《游戏产业报告》能够在某一天弥补这个遗憾。

记者点评：这定然是大家都很关心的内容。看看传说中的“垃圾”都是什么类型的游戏吧。前3名是“恋爱模拟”、“格斗”、“机械装置模拟类（例如“柏青哥”弹子游戏模拟）”。除了最后一个，前两个都很让人意外。

对年龄分级制度的认同



对于游戏按照年龄分级制度的了解程度。

记者点评：游戏需要分级，以保护未成年的游戏玩家，这在日本也是公众赞成的提议。但是当这个提议真的付诸实施之后，关心的人却不多。不知道未来在中国会不会发生同样的情况。

2002年网络游戏认可、参与以及消费分析

网络游戏认可度调查结果

项目	(%)
有好感	68.1
无好感	30.1
不清楚	1.8

	抽样人数	(%)
男	515	74.0
3~6	21	19.0
7~12	32	34.4
13~15	20	60.0
16~18	23	78.3
19~20	21	66.7
21~24	50	88.0
25~29	77	87.0
30~34	54	92.6
35~39	72	87.5
40~49	73	75.3
50~59	72	59.7
女	507	62.1
3~6	16	6.3
7~12	32	32.3
13~15	20	55.0
16~18	13	66.7
19~20	16	81.3
21~24	48	79.2
25~29	91	74.7
30~34	64	62.5
35~39	57	70.2
40~49	80	58.8
50~59	66	53.0

网络游戏参予程度调查结果

	抽样人数	(%)
总计	1,022	3.0
男	515	5.2
3~6	21	0.0
7~12	32	0.0
13~15	20	20.0
16~18	23	8.7
19~20	21	14.3
21~24	50	10.0
25~29	77	2.6
30~34	54	5.6
35~39	72	5.6
40~49	73	4.1
50~59	72	1.4
女	507	0.8
3~6	16	0.0
7~12	32	0.0
13~15	20	5.0
16~18	13	0.0
19~20	16	0.0
21~24	48	0.0
25~29	91	2.2
30~34	64	0.0
35~39	57	0.0
40~49	80	1.3
50~59	66	0.0

网络游戏平台选择调查结果

PC	家用游戏机	两者都有
83.9	6.5	9.7

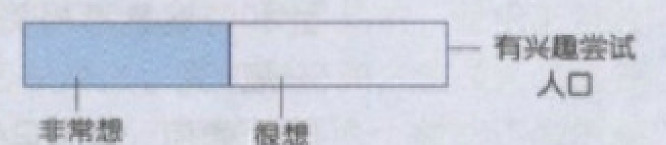
(%)

网络游戏有意向尝试程度调查结果

项目	(%)
非常想	10.0
很想	21.4
一般	32.5
没兴趣	35.2
不清楚	0.9

	抽样人数			表示有兴趣尝试网游
男	515	25.0	12.4	37.5
3~6	21	33.3	9.5	42.9
7~12	32	34.4	31.3	65.6
13~15	20	30.3	15.0	45.0
16~18	23	26.0	13.0	39.1
19~20	21	57.1	4.8	61.9
21~24	50	32.0	18.0	50.0
25~29	77	29.9	13.0	42.9
30~34	54	29.6	13.0	42.6
35~39	72	20.8	8.3	29.2
40~49	73	20.5	5.5	26.0
50~59	72	8.3	6.9	15.3
女	507	17.8	7.5	25.2
3~6	16	18.8	12.5	31.3
7~12	32	45.2	22.6	67.7
13~15	20	35.0	15.0	50.0
16~18	13	16.7	11.1	27.8
19~20	16	31.3	12.5	43.8
21~24	48	14.6	6.3	20.8
25~29	91	22.0	7.7	29.7
30~34	64	21.9	4.7	26.6
35~39	57	10.5	3.5	14.0
40~49	80	10.0	5.0	15.0
50~59	66	4.5	4.5	9..1

(%)



记者点评： 显然日本的网游玩家还没有成气候。其他数据显示，接受调查的人口中，玩过并且喜欢玩的人仅有可怜的3%，不过有1/3的人口表示有尝试网游的渴望。不过看看上面复杂周密的消费者调查结果分析表格，即使不考虑数据所蕴涵的意义，我们也不得不需要向日本人严谨细致的研究精神表示敬意。相比之下，我们缺乏的实在是太多太多了……

注册用户超过一万人的网络游戏

排名	游戏名称	注册人数（单位/千人）	制造商	运行平台	发行日期 年	月	日	客户端价格（日元）	收费情况（每月）
1	ULTIMA ONLINE	85	EA	Windows	1997	9	28	2,980	-
2	ETERNAL CHAOS	38	Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.	Windows	2002	10	25	Free	980
3	GUNDAM NETWORK OPERATION	32	BANDAI Co., Ltd.Windows		2002	4	1	8,800	900
4	GODIUS	11	Success Corporation	Windows	2002	2	1	-	630
	FANTASY STAR ONLINE (VER.2)	390	SEGA CORPORATION	Dreamcast	2000	12	21	6,800	※1
					2001	6	7	4,800	
	Final Fantasy XI	200	SQUARE ENIX CO., LTD.	PlayStation2	2002	5	16	7,800	-
				Windows	2002	11	7	-	-
	FANTASY STAR ONLINE	100	SEGA CORPORATION	Nintendo GameCube	2002	9	12	6,800	※2
	FANTASY STAR ONLINE	60	SEGA CORPORATION	Windows	2001	12	21	6,800	※3

※1　400日元/30天或1000日元/90天。

※2　600日元/30天或1500日元/90天。

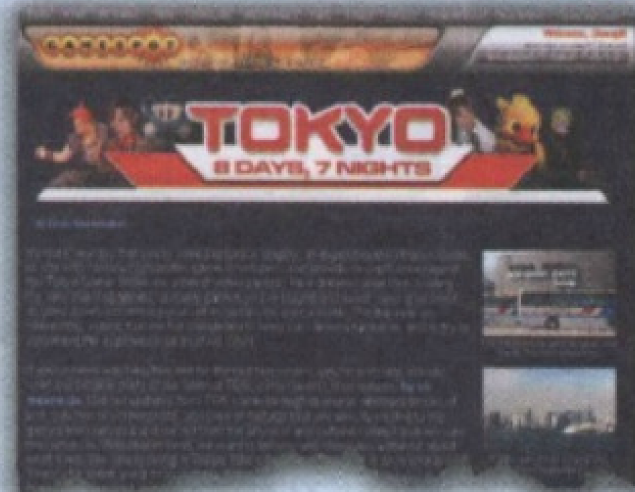
※3　1000日元/30天或2000日元/90天。

注：以上数据截止于2002年12月31日，日本国内情况。不包括SEGA公司。SEGA公司数据为日本国内与海外综合数据，截止时间为2003年5月31日。

记者点评：网络游戏肯定是众多玩家关心的话题。很明显，在日本它也是个大有“钱”途的产业。不过与中韩两国有所差别的是，日本的网络游戏平台呈现多元化的趋势。而且从上面的表格就可以看到，PC机并没有什么优势可言，相反家用主机同样呈现出咄咄逼人的势头。比较一下1998年就开始运营的《UO》与2002年才开始运营的《FANTASY STAR ONLINE》，以及后者在不同平台上发布的产品恐怖的销量。我们在赞叹日本是一个家用游戏机的大国之后，是不是还会有些其他的启示呢？

视野

GAMESPOT 2003年11月10日



这样的好日子并不是每天都有的。花大价钱搞来昂贵的机票飞日本，和那些众所周知的游戏开发商会面，参加无所不有的东京电玩展。作为一个电子游戏的拥趸，这简直就是美梦成真；就是在这块土地上，出现了你所玩的和你所爱的游戏；就是在这块土地上，你可以在别人还苦苦地等着前瞻时，把那些市面上连DEMO都还没出现的新游戏随心所欲地玩上一个礼拜。在这趟旅程中，每分钟都是有趣的，事实上，我们觉得有必要把摄像机一直开着，尽我们最大的可能把在这里经历到的一切忠实记录。

假如电子游戏有一个都城，那么它就是东京。假如你之前访问过GAMESPOT，那么很可能已经看到我们从东京电玩展上带回来的丰硕果实。假如你还没有来得及看，那么绝对不要错过。在之后的一段时间内，我们这里将会充斥着由文本、图片、视频组成的更新。我们想让你和我们一起分享身在东京这件事的意义：感受游戏文化无所不在的渗透，品尝这个城市数以百计和游戏息息相关的一切。虽然，我们所能提供的，只是管中一窥。

无论如何，作为GAMESPOT的编辑，我们比那些远道而来的观光客要享有更多的特权。那就是深入到游戏行业的最前线，这也是本文得以诞生的前提。我们在会展期间拜访了不少知名的日本游戏开发商，同时也目睹了东京游戏业蓬勃发展、妇孺皆知的普遍程度。简而言之，我们会尽可能地将这次旅行的点滴和你们分享——只要你们不是非常嫉恨我们的话。

IGN 2003年11月10日



托索尼的福，我们第一次有机会到银座其办公大厦去亲身体会一下，传说中在日本发售的新多媒体系统“PSX”的魅力所在。大厦入口的超大型显示屏不断地播放着PSX模型的画面，画外音一遍又一遍地介绍着产品的常规数据。高科技绝对是PSX给人们的第一印象。在一楼，索尼甚至设置了专门的展示厅，让人们观赏PSX的面貌（可惜的是，一切都被隔在透明玻璃后面，为的是不让我们这些疯狂玩家的脏手指头在上面抹来抹去）。尽管在消费者电器展上，这台功能强大的机器曾经出现在公众前一次，然而眼前银白色的机器还是让我们感受到了一种真实。虽然没有办法得到实际操作的许可，我们还是就这台比XBOX略小，透散着现代气息的主机询问了索尼的发言人。PSX附带的遥控器能让你大致了解到系统的一些基本功能：图像浏览、音乐播放、视频观赏、电视转接，当然还有至关重要的游戏功能。人们可以在PSX上对硬盘里预存的图像、音乐和视频进行操作，而所有这一切都和电脑上的媒体格式完全兼容了起来。网络在游戏功能中得到了一再强调，你可以连接到网络上进行游戏。多个电视频道也让机器脱离了单纯的游戏机范畴。据索尼的介绍，这台囊括了PS2技术，拥有更高解析度、色彩更真实的画面、操作更方便快捷的PSX，可以说已经模糊了不同媒体的边缘，将娱乐和技术真正结合在了一起。

三 改变世界的……

105年以前的1898年（农历戊戌年），中国的康有为、梁启超、谭嗣同等人效仿日本的明治维新在中国展开了一次变法。这场不彻底的革命最终失败。谭嗣同在就义前慨叹"有心杀贼，无力回天"。慨叹袁世凯的告密，荣禄的凶狠，慈禧太后的残忍，还有很多很多的因素。但是有心无力的原因，恐怕到死他也没有想清楚。直到50多年以后，中国人才找到答案。

时光流转，100多年以后我们依旧看着日本走在我们前面。没有谁否认中国人也一样有改变世界的雄心壮志，但面对日本人的PS2，面对韩国人的网络游戏，有心无力依旧是尴尬的现实。谭嗣同人头落地没有时间思考原因，而我们，在听到看到那么多之后，又能得到些什么呢？

我们不是第一次去东京，除了《大众软件》，还有很多媒体、个人以及游戏企业去了东京。但是那么多年过去了，我们依旧为了自己的产品能在东京、在美国E3展会上出现而兴奋，却从来没有关注过，那些曾经走出国门，凝聚了我们心血与希望的孩子们，最后的下落如何？《傲世三国》、《秦殇》、《天王》……或许还有其它已经游离在我们记忆之外的名字，它们在我们的游戏世界中，留下了怎样的足迹？我们至今津津乐道、念念不忘的，到底是谁？有人为了一个网络游戏的帐号和装备将平日的莫逆好友告上了法庭，有人为了在网吧中多停留几时而一日一餐。我们在叹息他们的痴迷之后，更需要叹息的，是他们的迷恋对于我们国家自己的游戏行业并没有太大的实际意义。除了让国外厂商美化了他们财务报表的同时，也养成了对于国外游戏行为方式习惯的依赖性。我们已经习惯了"手办"、"COSPLAY"之类的语言，习惯了用"PK"来称呼打架。很久以后，忽然有一天韩国人忽然推出一款穿着和服的"中华民族特色"的游戏的时候，会不会有人说这不是中国人的东西，会不会有我们自己的游戏公司仍然把"侠义"刻画在游戏的精神当中呢？那是很久之后的事情，没有人知道。

对于我们来说，改变世界的，不仅仅需要心。

GAMESPY
2003年11月10日



每年一度，假期档的重头大作接踵而至，纷纷朝你涌来的时候，我总会试图找一些不一样的游戏来玩。老实说，这就是成为游戏媒体人员的困苦之处。

是的，你大可以骂我身在福中不知福。当然你也不可能了解玩游戏写游戏这种工作的麻烦所在。我并不是在抱怨，相信我，我爱这份工作，并且，在被游戏行业中的种种经历宠溺之后，我想再要去找一份相对"普通"的工作也许已经不可能了。但是，在每年的这个时候，这份工作就意味着睡眠时间的缩减，腱鞘炎发作的高危期，长时间呆在手柄和键盘前引发的腰间盘突出，大量的电话交流更是有可能造成肩周炎和中耳炎。

但，你是不能放任电子游戏世界的这场革命不顾的。现今的产品无论在内容上还是在表现力上，托DVD这种高容量载体的福，已经达到了一种前所未有的地步。游戏性和游戏难度也摆脱以往的拘束，跃进到了一个完全不同的层面。与此同时，电子游戏越来越为主流大众所接受——这一点从其赢利就可以看得出来。市场记录明显地指出，电子游戏已经远远超出死硬派玩家专属娱乐的范畴，渗透到了更多的普通消费者当中去。但是，软件开发商仍然停留在精英游戏的定位商，无法给出既不丧失竞技娱乐性，又能够方便所有人的作品来。

类似的问题还有很多，在这一周内，我们将对过去几个礼拜业内的诸多大事作一回顾，在年关将近的时候看看我们的行业究竟还有什么问题有待解决，究竟还有什么地方需要所有游戏人的共同努力。

GAMEPRO
2003年11月11日



越来越多的玩家青睐大型多人网络游戏，一个问题也逐渐凸显出来：它们凭什么按月收费，它们是否值得你付钱去玩？

大型多人网络游戏在市面上的销售，就和盒装游戏基本上没有两样。大多数都需要你按月支付费用，通常约10到15美元。许多玩家认为，这简直就是拦路行劫。他们会把暴雪的战网搬出来为例，指出不需要支付月费的网络游戏平台，其存在是有可能的。

然而，根据暴雪前副总裁比尔·罗伯的说法，运营一个像《魔兽世界》这样的大型多人网络游戏，其花费是维持战网这样一个在线服务器的三倍。不断的维护，24小时全天候的客户服务，随时就位的开发部门，这些都让暴雪无法抽身去同时进行其他开发项目。NCsoft北美公司的总裁罗伯特·加里奥特的观点是，"这就好象是管理一座小型的城市。这些游戏大多都有成千上万个'市民'。游戏公司就是'政府'，它们修建新的马路，惩处犯罪，给市民们提供休闲和娱乐的场所。而所有这些都得花钱。"

那么，这些对你来说都意味着什么呢？最重要的：要求支付月费的游戏都会把羊毛用在羊身上。假如你把如今的《无尽的任务》和三年前相比，你会认为自己看到的是两个截然不同的游戏。索尼在线的副总裁斯考特·麦克丹尼尔认为，"离线游戏的做法往往是打一炮就跑，然后把注意力转移到续集的开发上去。"这意味着当你每个月给网络游戏公司寄支票的时候，便能得到一个更有干劲的开发商，而不是游戏一上市就撒手不管去琢磨下一个项目的制作组。

游戏新闻眼

■本刊记者 Littlewing

新闻头条

中青旅创格将成为PS2软件独家代理

■本刊记者 生铁

据本刊记者得到的消息，中青旅创格将成为PS2正版游戏软件在大陆地区的独家代理。将有8家专卖店在全国推出。北京朝阳门外的首家PS2旗舰店将在近日开张营业。自2003年2月开始，中青旅创格便决定接洽并成为PS2软件在大陆的总代理。中青旅创格曾代理《仙剑客栈》、《笑傲江湖》、《风云》和《苹果派》等游戏，这是继创格推出单机PC游戏和网络游戏后多元化发展的又一步。该公司目前尚未就此事透露更多消息，仅表示专卖店将提供更完善的PS2的相关升级服务及周边产品销售。



访谈

寰宇之星五大品牌制作人聚会京城

■本刊记者 生铁



诸位制作人在接受本刊记者采访

还能有什么比在网络游戏时代里出品的具有中国浪漫主义色彩的单机游戏更让传统玩家高兴的事么？建立在北京的寰宇之星公司一直在这个言必“网游”的时代里打着他们的单机牌。前不久，来自其几家股东的名牌制作人来到北京。他们包括大宇资讯的姚壮宪、奥汀科技制作人华大卫、宇峻科技专案经理郭昱奇、弘煜科技企划监督刘昱昌、风雷时代（唯晶科技）研发部经理黄正宇等。这些金牌制作人当中，好几位还是第一次来大陆。他们作为国产单机游戏的最优秀团队的代表，对北京、上海的游戏文化状况进行了一番考察，并且为我们带来了他们未来产品的消息。

大宇方面表示，虽然《大富翁》系列的前几代产品销量上有所起伏，但这个系列还是有相当固定的用户群，《大富翁7》在开发时作了大量调研，游戏将回归轻松的传统。奥汀科技向我们透露了《三国群英传Online》、《三国群英传Ⅴ》和《幻世录3》正在同时开发中的消息。宇峻科技正在制作的单机游戏是另类的《激战足球学院》，而其广受好评的《新绝代双骄》系列将有可能推出网络版。即将推出《风色幻想Ⅲ》的弘煜科技表示，该产品将回归SLG路线，其剧情将是前作的3倍。而目前已改名为唯晶科技的风雷时代则推出了其首款2D动作RPG《天方夜谈Online》。最后要告诉大家的是，宇峻将与奥汀合并。

在采访中记者感受到，这些被采访者作为国内优秀的游戏开发者，虽然也在积极地着手探寻网络游戏的开发之道，但是，好玩的游戏，好玩的单机游戏，仍然是他们最津津乐道的。

《大话西游2》推广征文大赛圆满结束

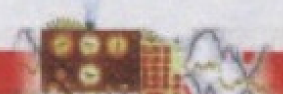
网易公司10月举办的“发掘推广精彩，分享成功经验”的征文大赛经过20天的投稿和10天的评选投票活动，目前已结束。本次活动网易公司一共征集到推广员原创文章数百篇，并最终选出符合本次活动主题的征文入围作品60多篇。获奖作者可传真个人身份证到020-85543779领取奖品，详情请登录《大话西游2》官方网站http://xy2.163.com查询。

《天堂》第2部“光与影”即将推出

新浪乐谷于日前宣布将推出天堂系列新作《天堂》第2部第1乐章，预计该版本将在12月底正式和大家见面。《天堂》第2部（Part2）是以150年前被赶出地下的黑暗精灵的地下领地为舞台进行的一个章节。“光与影”的主题为“征服”，而且它与以往的天堂资料片最大的区别，就是追加了一个全新的种族：黑暗妖精。同时游戏场景方面除增加了黑暗精灵的出生地“沉默洞穴”之外，还增加了全新的地图“梦幻岛”。

中国游戏开发者与CG设计师大会即将举行

由上海市多媒体行业协会、《视觉中国》、CG WORLD杂志共同组织的“设计师节日”中国游戏开发者与CG设计师大会将于12月4日到7日在上海正大广场举行。“设计师节日”是面对计算机图形图像行业的专业活动，内容范围包括2维/3维动画制作、游戏图形设计、互动媒体开发等领域。讲师阵容中包括《暗黑破坏神》、A3、《天堂》、《传



第九艺术

“根据我国的立法精神以及民法的规定，公民财产应受到法律保护，这个财产应既包括有形的，也包括无形的。我认为网财也是财，因为它已经发生了真实的交易行为，跟人民币发生交换了。”

——北京大学法律专家谈虚拟财产失窃案

“微软一直认为韩国将成为一个非常重要的市场，因为那里的网络用户对视频和在线游戏热情极高。而且，韩国普通家庭安装宽带的比例也非常高。”

——微软家庭娱乐部门的亚太区总经理Alan Bowman谈韩国宽带普及程度

奇》等著名游戏的艺术指导和设计总监。届时来自动画制作、游戏开发、影视特效、广告等行业的数十家用人单位和专业培训机构将为参观者提供职业发展和深造的机会。

活动细节请关注官方网站www.d-plus-expo.com/cf。

北京益智与娱乐软件产业服务基地暨“龙游天下”电子竞技联赛规划实施研讨会在京召开

11月6日，由北京软件行业协会益智与娱乐软件分会主办，北京天霖汇智科技发展有限公司承办的北京益智与娱乐软件产业服务基地暨“龙游天下”电子竞技联赛规划实施研讨会在北京隆福数码广场召开。本次会议旨在完善产业服务体系，营造、规范和引导健康的电子竞技市场氛围与发展方向，促进产业的横向联合，逐步实施北京益智与娱乐软件产业的发展规划，就产业综合服务基地的发展模式与电子竞技联赛制度的建立与市场实施方案作共同探讨。

久游网签约韩国eSofnet公司最新网游产品《科隆》



久游网（www.9you.com）近日与韩国网络游戏开发商eSofnet公司正式签订了独家授权合约，将在中国运营该公司最新网络游戏Corum Online（中文暂名《科隆》）。《科隆》是久游网继《猎人MM》后引进国内的第2款网络游戏，预计将于春节前后在国内公开测试。

《刀剑Online》最新开发进展



11月底记者走访了像素软件公司。在公司里，记者看到了广告公司为《刀剑Online》设计的几款新Logo，并观看了游戏目前尚在开发中的游戏画面。未来游戏将可能呈现出的面貌现在已具备了一定的雏形。其中给人印象较深刻的还是其3D角色外形的魅力以及“刀剑”系列一脉相承的动作感。公司总经理刘坤很自信地表示，他不担心游戏中的特色（包括阵形等系统）被其他公司模仿，因为该公司在开发这款游戏中积累的独特经验是其他开发公司无法在短期内获得的。据记者观察，如果游戏进入测试阶段后在平衡性及核心技术上的设想能实现，那么它将会成为2004年国产网络游戏的中坚。

数码GAME

25%：SONY表示，在截至今年9月30日上半会计年度里，PS2在PAL电视规格市场的单位销售量较去年同期增长25%。

4,388,520：成立于1981年的杂志Twin Galaxies号称游戏纪录的“吉尼斯”。日前，Twin Galaxies宣布，一款经典老游戏，1982年发布于雅达利平台上的DIG DUG（俗称“挖挖特攻队”，曾被移植到FC）维持了4年的最高分纪录被美国人Donald Hayes以4,388,520分打破。Donald Hayes还拥有“电子争霸战”、“蜈蚣”、“多米诺”和“超级立体空战”等的高分世界纪录。

全美电脑游戏销售排行榜

（10月19日至25日）

名次	游戏名称	发行商	价格（美元）
1	英雄本色2	Rockstar	39
2	光晕——战争进化	Microsoft	45
3	神话时代	Microsoft	35
4	命令与征服——将军之零度危机	EA	27
5	神话时代——泰坦	Microsoft	30
6	模拟飞行2004——世纪飞行	Microsoft	51
7	模拟人生双豪华版	EA	41
8	荣誉勋章——突出重围	EA	29
9	杰迪武士——杰迪学院	LucasArts	49
10	命令与征服——将军	EA	37

记者点评：Rockstar继续延续着他们堕落英雄的传奇，而《黑客帝国》般的视觉效果也确实吸引了玩家的眼球。《英雄本色2》能从EA和Microsoft的重重包围中冲顶实属不易，这也与Rockstar贯彻在游戏中的反叛和自由的理念不无关系。本周排行榜依然是标准美式游戏的天下，彰显着我们和欧美玩家在游戏取向上的巨大差异。在国内，也许玩这些游戏的人加在一起，也比不上某款韩国网游支持者总数的1/10。

2003年日本CESA最佳游戏名单出炉

平台	游戏	开发公司
最优秀奖		
PS2/PC	最终幻想XI	SQUARE ENIX
PS2	太鼓的达人	NAMCO
优秀奖		
PS2/XBOX	真·三国无双3	KOEI
GC	萨尔达传说·风之律动	任天堂
XBOX	铁骑	CAPCOM
PS2	创世传说	BANDAI
PS2	最终幻想XII	SQUARE ENIX
XBOX	光晕	微软
GBA	口袋妖怪：蓝宝石·红宝石	任天堂
PS2	胜利十一人6	KONAMI
GBA	坏利欧工厂	任天堂
最佳销售奖		
GBA	口袋妖怪：蓝宝石·红宝石	任天堂
跨国游戏奖（日本本土游戏）		
PS2	王国之心	SQUARE ENIX
跨国游戏奖（进口游戏）		
PS2	侠盗猎车——罪恶都市	Rockstar Game
特别奖		
PS2	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS	KONAMI
最受期待游戏奖		
PS2	Eye Toy：Play	SCEI
PS2	鬼武者3	CAPCOM
PS2	块魂	NAMCO
PS2	机动战士高达Z——幽谷VS迪坦思	BANDAI
GBA	逆转裁判3	CAPCOM
PS2	跑车浪漫旅4	SCEI
PS2	SIREN	SCEI
XBOX	真实幻境Online	微软
PS2	火影忍者——火影英雄	BANDAI
PC	半条命2	Valve
PS2	合金装备3——食蛇者	KONAMI
PS2	狩魔猎人	CAPCOM

晶合时评

电子游戏业者职业素质的提升和建立电子游戏文化的社会责任（下）

■本刊特约专稿 傅世华

接着笔者想和大家谈谈电子游戏厂商的社会责任。笔者在这次日本业者交流会上，就以非常严肃的态度向在座的日本业者表示，中国拥有超过全世界1/5的人口，现在全中国上下都在为迈向小康社会而努力不懈，中国政府和全中国的人民在举世经济不景气的现在，还能维持着国家的稳定和发展，无论从哪一个方面来说，都是非常伟大的成就。让全世界的人在全球市场不振的现在，还能拥有另一个希望来中国进行各项投资行为，对于所有已经或正准备在中国进行投资的公司，是不是从心里应该认真地感谢中国政府和百姓？在分享中国人民努力成果的同时，就企业能力所及的部分，肩负起部分应尽的社会责任？

今天，电子游戏业者一定要有一个认知，电子游戏属于电子出版物，借由精美的声光效果、逼真的动作及大量的文字叙述，直接或间接地对使用者在思想行为上产生一定的影响力，再加上其取材多样化、互动性强、自由度大等因素，对使用者产生的吸引力，已远超过电视音乐等其他娱乐，成为当今最受欢迎的娱乐选择之一。因此如果游戏业者在内容设计、推广方式等方面不能引导玩家正确使用，就很容易让用户群出现一些偏差行为而被社会所垢病。我们业者在从事这些产品的代理、发行、运营的同时，不但不该逃避这些问题，反而更应该正面去面对，并尽一切努力去寻找更好的解决方法。只有对产品负责任，才是让产业被社会接受的开始。

况且上述这些情况，目前在中国政府的大力支持及用心辅导之下，已开始有所改观，包括相关出版法规培训，协助成立具备产业发展与政府沟通功能的“游戏工委”，制定维持市场有序发展的相关管理办法，争取社会认同的“健康游戏”的推广等工作，不但让电子游戏产业在未来能以更加正规的方式发展，也有更好的机会获得更多的社会认同，当然最后带来的是更多的发展机会。相信大家都知道，只想靠政府之力让产业永续发展，绝对不是个正确可行的想法；更多方面的发展或成功，最后还要靠业者本身，因为游戏业者本身从事电子游戏相关工作，不但对产品和产业有最直接最清楚的了解，同时也与市场最贴近，更应该为改变社会观念的责任，而去从方方面面去努力。

用心去学习日本和欧美经验，就很容易发现要想让电子游戏广为人群接受，最关键的部分在于电子游戏文化的促成。以日本为例，20世纪80年代任天堂对于游戏内容的严格把关，以“全年龄层适合”的健康产品为诉求开始，日本进行了大量的游戏文化的市场推广工作，各公司大量引进或培养优秀的制作、市场推广及批零营销人才，让大家知道游戏产业更需要高水平的从业人员；然后借由产品本身的声、光、精美图片来达到创意启发的功能，甚至更进一步营造出一种比电视电影音乐更丰富、更多互动、更自由选择、更容易获得满足感的环境，让玩家在现实生活中增添更多乐趣、更多想象空间、更多交流题材，形成一个健康精彩、乐趣无穷的正面形象，最后再配合电子游戏产业吸引人的从业环境和行业所创造的高产值及财富，形成现在真正广为日本大众都能接受的电子游戏文化。

再回头看看国内电子游戏市场，虽然很多发行商也引进了和国外一样的产品，现在也有为数不少的网络游戏运营商从事产品运营，但因为没有致力于正确健康的游戏文化塑造和推广，导致大批玩家不能以健康的态度来使用这些产品，不能以正确的观念来看待产品虚幻的内容，不能正确地以电子游戏产品来达到舒解现实生活压力的目的，反而让虚幻的电子游戏结果影响到现实生活，最后产生了种种不当行为，不但让整个社会对电子游戏给予更多扭曲和负面的看法，也让电子游戏这个已在全球市场超过300亿美金产值、欧美日本青少年于未来就业首选的当红产业，在中国却还在为获得社会认同而苦苦挣扎，行业发展也显得如此举步维艰。

其实要想创造一个广为大众接受的游戏文化也不如想象中那么困难，毕竟国外许多先进国家都已有不少经验可以借鉴。首先当然还是要从业者本身开始，让所有从业人员先对电子游戏产业作更全面、更深入的了解，再针对手中产品，寻找出有可能对使用者产生正反两方面的影响，然后对其正面影响广为宣传报导，对其负面影响尽其所能去作方方面面的警告提示，让消费者从一开始就能知道产品的正确使用方式，让产品使用者得以真正获益而不得其害。

第2点就是在产品的设计以及代理选择上，尽量以体贴玩家、方便使用为产品选择导向，同时在内容上特别要注重具有时段控制部分，以避免让使用者在每次游戏时必须投入大量的时间，影响正常生活。

第3点就是应该举办产品相关的多种活动，从征文、征图、词曲、创意、扮演、手办、竞赛等，一方面可提供产品使用者除了游戏本身以外能参加更多样活动、结识同好的机会，另一方面也让电子游戏产品本身的图像、文字、音乐等方面得到延伸，让虚幻的电子游戏产品能提供给产品使用者更多真实的文化艺术。

第4点在于启用更多高水平专业人才，从研发、市场、行销、分销、零售，以更优厚的待遇去选用更高水平的从业人员，借由更多优秀人才的加入，除了吸引更多其他优秀人才的加入外，更会因这些优秀人才在各方面的杰出表现，在增加各方面的工作实绩之外，连带提升整体的社会形象。

其他包括配合政策倡导知识产权、多出国考察先进模式、举办各项产业交流活动等，都是有助于电子游戏产业建立起游戏文化的有效方法，也都值得所有业者参考。

“路，是在脚踏出第一步的时候出现。”笔者深信只要中国电子游戏业者能认清目标，持之以恒，不但能一改电子游戏在中国社会部分不当的印象，获得应有重视及社会认同之外，也能建立起真正属于中国的电子游戏文化，并从中获取丰厚的利益，让电子游戏产业不但是现在最有发展潜力的行业之一，也绝对会成为中国未来最有价值的产业之一。P



玩游戏不再只能满足虚拟梦想，也能当上国际公司一日总裁！

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

目前，计算机游戏的概念愈来愈广泛，或许回归到早期所统称的“休闲娱乐软件”更为恰当吧。在今年年中左右，飞利浦公司曾与蕃薯藤合作，推出了商战策略性质的《科技大亨》网页游戏，试图以植入性行销手法让年轻玩家们实际体验企业的经营模式并加深其品牌形象。《科技大亨》除了好玩又有赠品可拿之外，它也会让表现最优的玩家当上台湾飞利浦的“一日CEO”。该公司表示，这次活动有近3/4的玩家为大专/高中/高职学生，最终脱颖而出的“一日CEO”则是世新大学资管系3年级的女学生李宜芳，并且玩家们在游戏后对该公司的好感度也提升了一成以上。



《科技大亨》

长久以来，许多电子游戏理论总强调游戏性的重要，但在网络时代里，参与者的互动行为更是一款游戏能不能黏住玩家的关键。早在N年前玩家们就已能在虚拟世界中开比萨店、西餐厅、拉面馆、柏青哥店（日式钢珠台）以及便利商店等，但《科技大亨》这款免费的网页游戏却不像一般产品得靠卖出的套数或点数卡来获利，而是可被归为某种网络行销工具。同样的概念也被运用在电子休闲软件的其他领域中，例如部分手机网游就无需太讲究内容的精致度，它不过是被当成能助电信业者提高收入的一种“服务内容”而已。至于最近不时在媒体上曝光的纸娃娃网络交友系统，其类似的游戏概念也很早就已萌芽，像Sierra 800年前就曾在网络上“造镇”，让玩家们能以图像市民在虚拟的小镇中互动交谈。另外，由华义公司代理，并将初期客层锁定在年轻女性身上的交友游戏《欲望城市》，也不禁让笔者联想起台湾省She say网站几年前就已推出且颇受成年女性欢迎的“养男人”网络活动（今年他们又再推出“同居理想国”来创造新话题）。总而言之，一些已不再恪守传统电子游戏理念的软件或网络休闲活动，随着当下技术环境与社会气氛的改变而逐渐萌生新的商机；只不过对Hard-core的老玩家而言，有些东西或许还需要时间才能适应。

另外，台湾省的电视上最近出现了一则蛮有特色的游戏广告，片中穿红衣跳舞的那位性感女郎，正是最近才正式步入影艺圈的台湾省国际标准舞界梦幻美女刘真。这是网游El的主打广告，因为游戏设定为男主角被擒需靠女主角来解救，所以特别以“恶女流”为诉求，强调所谓的恶女战斗美学，而代理公司为了吸引更多女性玩家的注意，表示将与韩国原厂商讨设计一些对女玩家较有好处的功能。话虽如此，El行销的骨子里仍不脱男性沙文主义，因为代理公司已成立一支辣妹“恶女帮”（而不是帅哥酷男帮）进驻网吧向玩家们推广这款游戏。派出辣妹队到网吧推广游戏产品，El当然不是第1个，其本质也与烟草公司派出妙龄女子在街头向年轻男士敬烟的行销手法如出一辙——不管有没有道德上的争议，确实向来十分有效。

年轻男玩家易受异性吸引这件事，不仅在行销上好用，对居心不良人士来说也好用得很。例如有些人就会在网游中自称是可爱女生，要用E-mail寄照片给男玩家交谊。不过，如果男玩家一时不慎，游戏未离线就去开启E-mail接收这张照片的话，有时就会遇上俗称“脱光光”的黑客程序，令身上所有的高等装备喷出掉落地上而被伺机躲在一旁的恶劣网友偷走。一般来说，类似的事件若发生在真实生活中，肯定是涉嫌诈欺偷盗的行为；然而在网游世界重演时，法界人士却有不同看法：有些人主张虚拟世界的活动不应以刑法论处，但熟悉网游生态亦为资深游戏评论员的台湾省法务部检察官叶奇鑫先生则认为，即使是虚拟宝物也可具有实际的交易价值，应酌情引入相关法律来保障所有玩家们的权益。

在说完许多男玩家易被“色诱”之后，鉴于女性玩家愈来愈多已不容忽视，部分游戏厂商也开始针对女玩家设计了一些活动，像游戏橘子就以最近刚出新唱片的男演员王维德为号召，举办了“《混乱冒险》寻找SMART BABY”活动。一些原本不玩网游甚至很少碰计算机的女歌迷，为了能与王维德在意大利餐厅共进烛光晚餐或拍大头照，纷纷铆足了劲去《混乱冒险》练功。由于参赛者的角色名称中必须以“宝贝”二字开头，其他玩家多半不会误砍这些可能是新手的歌迷，甚至还有人协助她们加入公会一起练功，充分发挥网游世界的浓浓人情味。虽然，在吃完饭拍完照之后，这些女歌迷有多少人会真的留下来玩《混乱冒险》没人知道，但对曾帮助过她们的《混乱冒险》老玩家而言，却是一次有趣的游戏经验。

TV GAME 乱弹

■上海 叶伟



中国的主机 中国的市场

这段时间对于中国的电视游戏玩家来说，多少显得有点特殊。

这并非是因为索尼的大陆版PS2主机终于到了发售的时候——无论是否承认，稍有眼光的人都可看出厂商在这个问题上的犹豫不决。更让玩家有点激动但又有点失望的是，传说中任天堂假神游之手，即将在大陆行销的神游机。

说起来，这也算是国外厂商第1台“专为”中国大陆市场研发的主机了，虽然它毫无疑问地脱胎于N64。

对于iQUE Player也就是神游机的性能或硬件上别的什么，我并不想作太多的评价。无论如何，这不是一台主流机种，讨论它是不是世界上最小的3D主机除了增加一点民族自豪感之外，对Core User来说毫无意义，而且显而易见的，iQUE Player也并不会以Core User为自己的主要销售对象。

这其实就牵扯出了一个有点意思的话题：究竟我们应该有怎样的主机？究竟怎样的商业模式才能让中国的主机在这个市场里获得丰厚的回报？

直到今天，我仍然坚持一种看法，就是“中国电玩市场”这一概念，现在仍不存在。

是的，中国的PC装机量据说已有6000万台，而在稍大一点的城市里也常常可看见装修简陋但“与时俱进”的电视游戏专卖店。但又有谁能证明，如果不是这铺天盖地，三五元一张的盗版软件，这市场里仍然能有如此多的装机量、如此多的奸商呢？

硬件消费与软件消费的严重脱节，远没有到培养出一个潜力巨大而又理性的市场的时候。

电视游戏厂商通行的惯例在这里被轻易地弹开。是的，硬件亏本销售软件补回差价的做法，到了中国无疑是自寻死路。理智地说，以国内目前的收入水平和消费能力，每月能并且愿意以国际标准价格购买几款软件——尤其是娱乐软件的人不到我们总人口的万分之一，要说软件商如何重视如何关注我们，那完全是一厢情愿。事实就是，除了韩国的网游厂商以外，没人会把中国代理商卖出去的这几个钱当一回事。



从PC游戏的现状来分析，我们可推测国外厂商之所以能容忍目前中文版软件这不到6美元的销售价格，其主要原因还是对中国未来市场的期待和希望。但如果未来的情形并非他们所料，很难想象这些公司会有长久的兴趣来投资和开发中国的电玩市场。

软件利润的矛盾不解决，中国的电软市场便没有真正起飞的一天。

网络上一度流行过一篇讨伐正版的檄文，里面的话说得铿锵有力掷地有声，其宗旨便是强调在目前国内经济状态下盗版有理，显而易见地受到了绝大多数读者的拥护。我无意在此对文章的观点说三道四，但从一个娱乐软件从业人员的角度来看，我实在看不出软件的廉价销售对整个市场能起到怎样的推动作用。一个所谓健康的市场应该是双向的，这其中既有踊跃的市场购买人气，也应当有积极主动的开发活动。从事软件开发的人员大多才高气傲，恐怕没有几个会愿意为了别人而牺牲掉自己的利益——况且这也实在是最现实不过的事了。单方面强调用户的利益必然会造成开发人员的流失。对于国外厂商，也许我们能落下一个“抗外”的美名，但对于国内厂商呢？无论是汉化还是原创，始终都要中国自己的厂商来完成，剥夺他们的收益权无疑也是将他们推上绝路。软件开发本来就是高收益、高风险的活动，这已不必我来做八股。

对于试图进入中国的电视游戏厂商来说：硬件不能亏本，而且不能寄希望于软件盈利。

那么试问在这种情况下，还有几个厂商有热情来大陆销售他们的当红主机呢？

目前索尼在中国打算利用现成的机器来推广PS2的网络游戏，而且，国内的玩家最好不要对主机的价格抱过大的幻想。

不过，PS2联网并不像PC那么方便和名正言顺，而由此带来的附件、服务等一大堆问题，势必让以外资身份进入的索尼感到许多麻烦。所以索尼把软件和硬件的销售代理权放给中国本土公司，而自己致力于与中国电信的网络合作，这也是不得已而为之的事情。

合作的伙伴多了，对利润的要求也就高了。不知道这样对玩家或对企业本身，是否是一个合理的营业模式。索尼的目标确实盯在未来的PS3上，但这种合作方式是否适合PS3，目前尚不得而知。

相比较而言，神游科技所采用的方法在成本方面则更为低廉。他们屏蔽盗版的方式有两种：网络数据传送和采用前代主机。由于N64基本没有盗版，加上它已退出主流市场的平台，首发后受到盗版商注意的可能性很小。而游戏的下载与刻录平台牢牢掌握在神游科技自己的手里，不但不容易被破解，更因为减少了流通环节而能在最大程度上攫取利润。另外主机低廉的价格使其更容易普及推广——尽管我们现在什么广告都没看到。显然，如果单从商业模式的角度来看，神游模式似乎更现实更可行——尽管它会让不少超前的核心玩家失望，而索尼的成败与否，一时间还难以辨明。

但经济活动并不会完全以预想的方式进行，一念之间，现实与计划往往天渊之别。



今年过节不收礼，收礼只收——圣诞游戏礼物选择指南

■四川 卖克狼、江苏 防弹手柄

提起圣诞节，除了传统的圣诞树、圣诞卡、烛光晚餐、圣诞Party、圣诞老人外，最重要的当然是大家一心盼望的圣诞礼物了。不知当你面对货架上琳琅满目的圣诞礼物时，是不是已经选好属于自己的礼物了呢？如果你仍举棋不定，我们将在这里给你一个满意的答案。

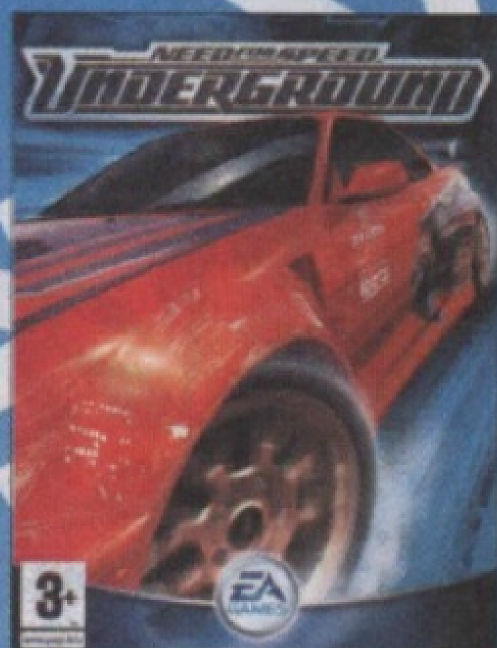
圣诞节与游戏

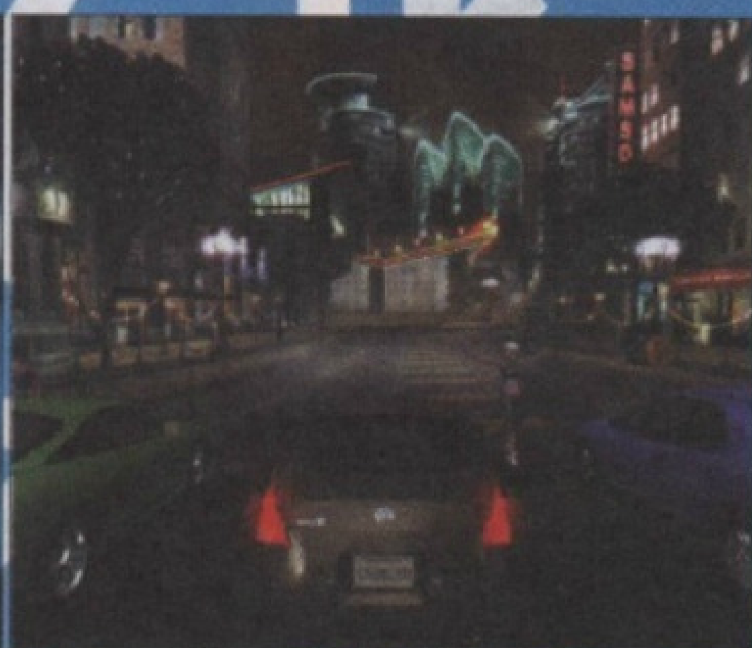
虽然大家每年都要过圣诞节，但对于圣诞节的含义又了解多少呢？其实最早的圣诞节并不是公众娱乐性节日，而是基督教徒的专用节日。基督教徒为了纪念耶稣诞生，将每年12月25日定为圣诞节，并于当天举行隆重的礼拜仪式。正是受到基督教的影响，民间各种传达爱意、交换礼物、寄圣诞卡的举动也在节日期间自发形成，圣诞节由此变成一个普天同庆的日子。正如美国作家弗朗西丝·革雷·巴顿在著名短篇小说《首要原则》中所说："抛开宗教和文化的老观念，这个现代社会中的古老节日，已经在商家的炒作下，变得越来越背离其本身的含义。"

同样如此，圣诞节也给予了游戏业生长的土壤。相比圣诞节本身含义，圣诞节对于游戏业更是起着举足轻重的作用。如果说每年E3大展是以介绍游戏为主的盛会，那么圣诞节算是游戏推出的盛会了。在每年的这个时段，都会有不计其数的王牌作品登场，推出的游戏涉及PC、PS2、XBOX、NGC、GBA等平台。不过圣诞节与E3大展的区别则在于，前者并没有百花齐放、百家争鸣的游戏展台，有的只是游戏厂商别出心裁的销售方式，诸如针对节日推出的圣诞资料片、圣诞地图、促销特价等手段，使我们终于有机会在游戏中放纵灵魂。

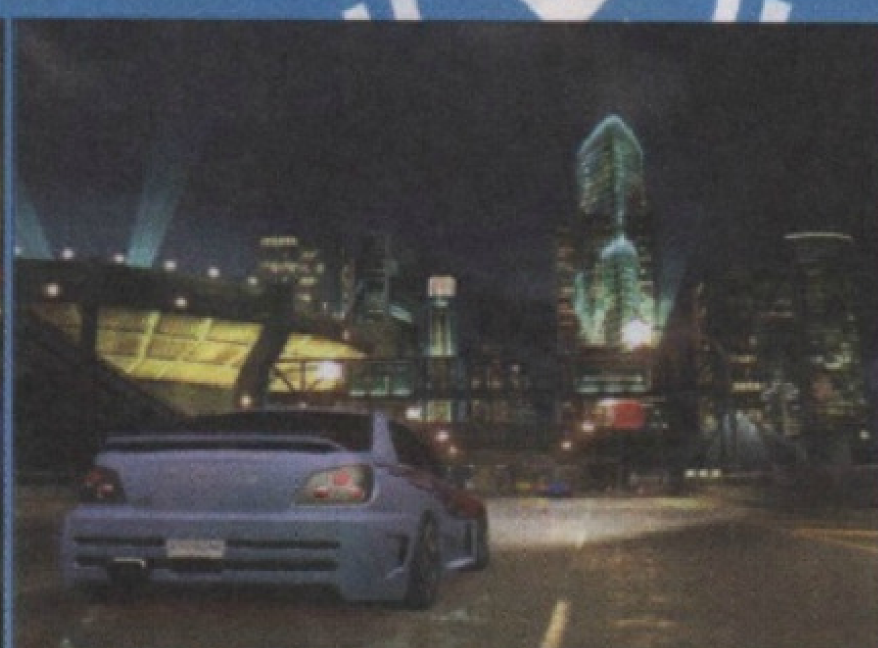
送的就是疯狂——热血型玩家

在圣诞节这个特殊的日子里，对于那些一个人呆在家里就寝食不安、对于那些在100分贝迪厅里仍可以安然入睡、对于那些可以随时将心情调整成亢奋的外向型玩家而言，需要的是什么？当然是疯狂。也许如何过圣诞节并不重要，重要的是我们需要圣诞节，我们需要疯狂。游戏的





本次《极品飞车》的比赛全部设定在夜晚。

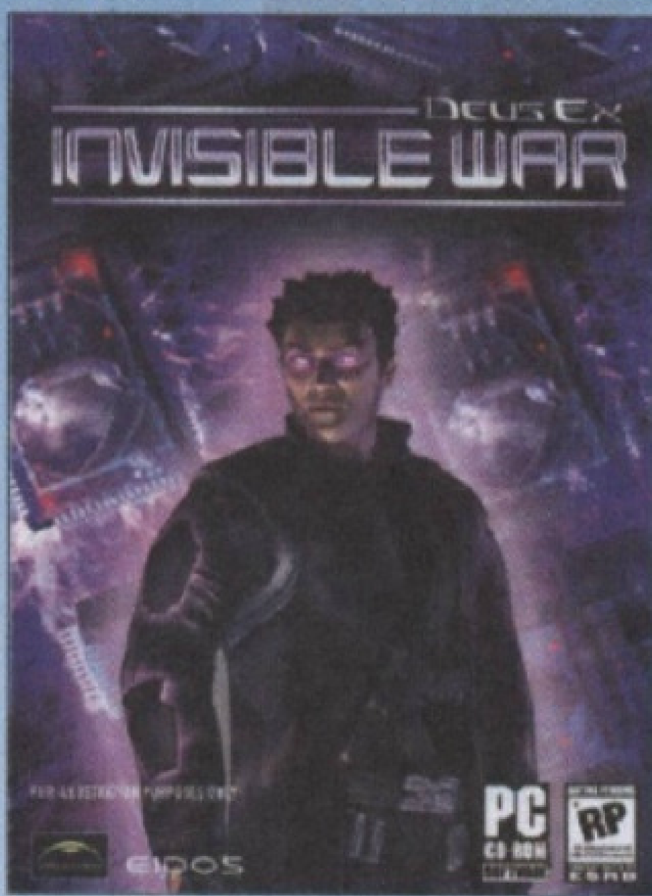


新作中玩家可以自由更换赛车零配件。

上，赛车旁再站一个赛车女郎，黄头发，特漂亮那种，赛车一发动，甭管有事没事都得跟车手说："你准备好了吗？"一口地道的伦敦腔，倍儿有面子。赛道旁再建一所虚拟城市，赛车时间全部设计在晚上，光是夜景就让你看得眼花缭乱。赛车手不是开宝马就是开奔驰，你要是开国产车呀，都不好意思跟人家打招呼。你说这样的《城市狂飙》怎样？我感觉还成（8神经语），还成？那是游戏基本，疯狂才是精髓，你得研究玩家的游戏心理。喜欢玩《极品飞车》的玩家，根本不在乎疯狂程度，什么叫疯狂玩家，你知道吧？疯狂玩家就是只玩够疯狂的，所以，《城市狂飙》的口号是："不求真实，只求疯狂。"将它作为礼物送给做梦都在寻求刺激的朋友们，哇，可能又有人要开始尖叫了。

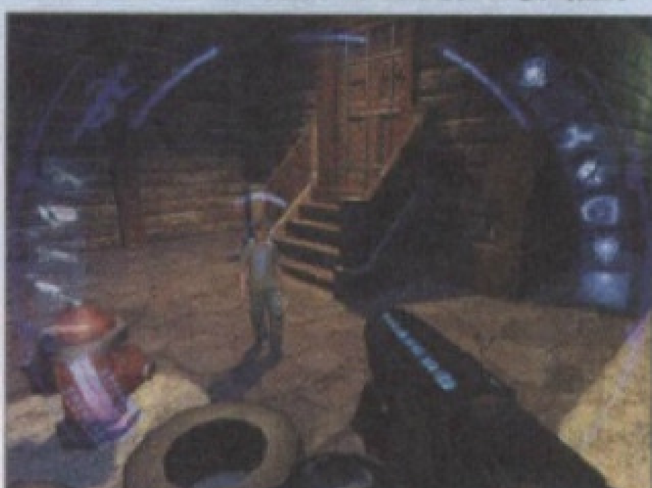
出现正是迎合了疯狂圣诞节的理念，我们可以在其中尽情疯狂，这是一个与他人毫不相干的空间，自得其乐又何乐而不为呢？

作为疯狂礼物的代表，《极品飞车——城市狂飙》（Need For Speed: Underground）再次绝尘而来，这个被称之为救世主的赛车游戏，确实没有辜负疯狂玩家的希望。EA这次几乎将所有精力都投入到赛车制作中，加入了大量《闪电追踪2》中没有的东西。根据最新资料，游戏中登场的赛车包括1995 RX-7、1999 Skyline R34 GTR、2003 350Z、2003 S2000、1998 Supra、2000 Integra Type R、1999 Eclipse GSX、2002 Celica GT-S、2004 Sentra SE-R Spec V、1992 240SX SE、2003 RSX Type S、1999 Dodge Neon 2-door、2003 Focus ZX3、2000 Civic Si Coupe、2003 Lancer ES、1999 Miata MX5、2003 Impreza 2.5 RS Sedan、2003 Tiburon GT、2003 GTI 2.0 115ps 3 door、2003 Peugeot 206 GTi/S16。为了再现车辆物理漂移特性，独具慧眼的EA开发人员亲临赛车场收集车辆的物理参数，并完全引入到游戏引擎之中。这种一丝不苟的制作精神，给你带来的是雷同电影《速度与激情2》中无拘无束、自由自在的疯狂体验。





《杀出重围2》让你体验另类的疯狂。

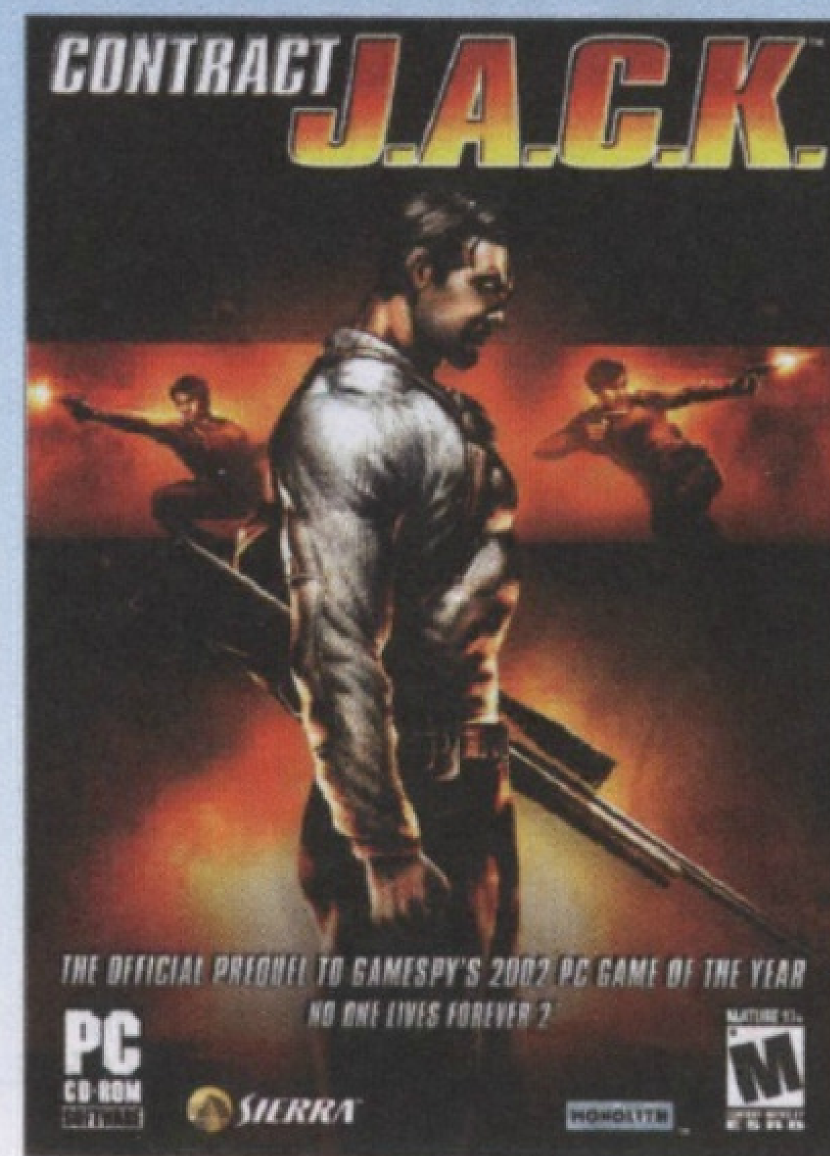


2代仍然属于未来派的FPS。

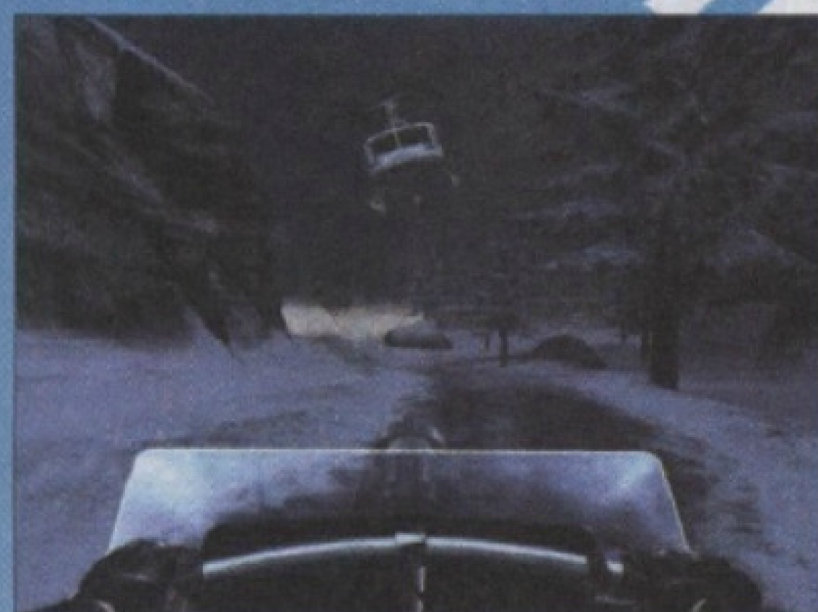
当然，EA并不是只靠赛车挣钱的开发商，经典游戏还要拿钱砸，舍不得孩子套不着狼呀。圣诞节靠的是什么呀？靠的就是疯狂，只要疯狂了，玩家跟着就来了。每辆赛车至少都提供了上百个零配件，什么车灯、轮胎、引擎呀，能改装的全给它配

回到圣诞节的话题上来，如果能在爽快与射杀中感受另类的疯狂，想必是件非常愉悦的事，这样的游戏有吗？答案是肯定的，《杀出重围2——无形战争》（Deus Ex 2: Invisible War）正是将另类疯狂发挥到极限的游戏。新作舞台发生在距前作20年后，时间的变化也意味着游戏事件的改变。简单说，游戏场景和人物都会因20年的光阴流逝，发生成长、衰老、死亡过程的变化。你所扮演的角色Alex同样如此（Alex名字代表1代中的51区），在前作中Alex只有5岁，而你在新作中看到他已经成人。更重要的是，开发商Ion Storm针对不同玩家的疯狂需求，玩家可以自定义Alex的性别、技能、肤色，前往伦敦和西雅图等城市，置身于枪林弹雨的疯狂圣诞节中。

不过要论近期最疯狂的游戏，可能还要属不可一世的CS。作为目前最受欢迎的游戏，每天都有超过4700万玩家停留在CS服务器中，每月献出超过25亿分钟的宝贵时间，难道这不算疯狂？近期CS 1.6正式版发布只是一个疯狂前奏，《零度危机》（后文简称CZ）的出现才是真正的疯狂热潮。而CZ的出现也带动了疯狂游戏的推陈出新，去年凭借LithTech 3D引擎一举成名的《无人永生2》，同样带着



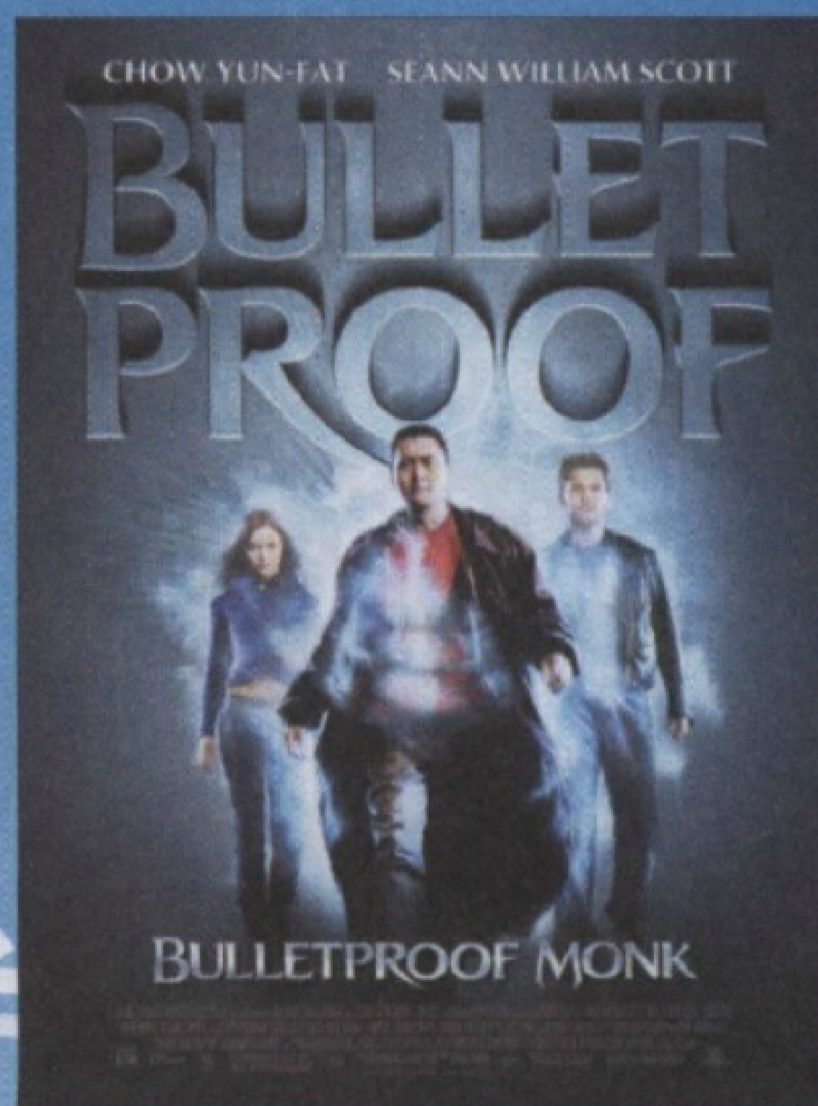

《杀手杰克》把场地转移到了意大利。

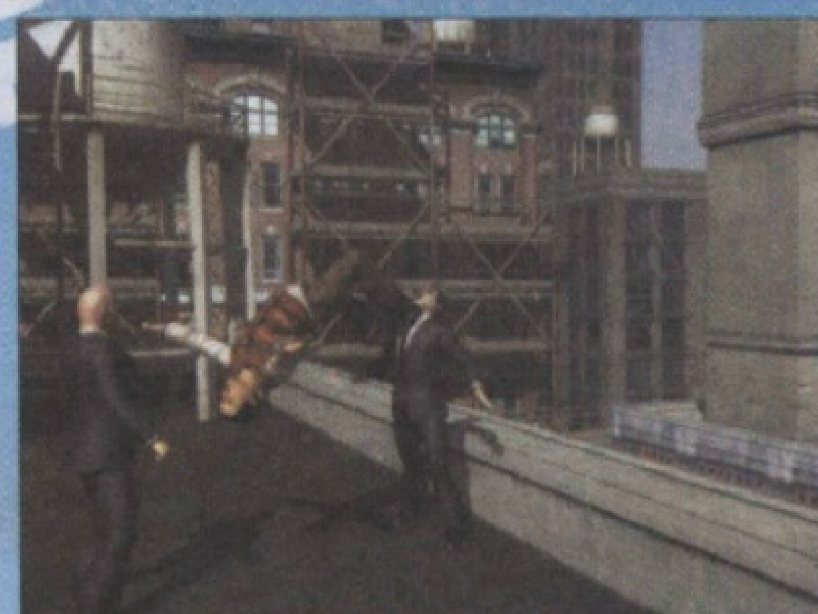

交通工具不再是游戏中的摆设。

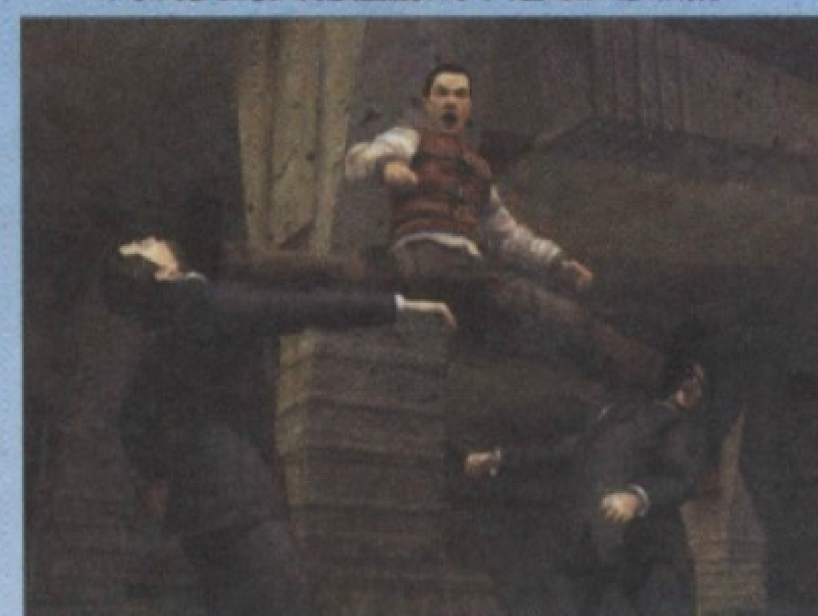
新礼物《杀手杰克》(Contract J.A.C.K，后文简称CJ)回来了。这款资料片完全继承了LithTech 3D的辉煌，将特效再次表现得酣畅淋漓。CJ最大特点是将游戏女主角Cate Archer换成了男主角John Jack。整个事件因意大利黑手党将《无人永生2》中H.A.R.M组织置于死地而起，H.A.R.M首领The Director为了避免组织毁于他人之手，邀请职业杀手John Jack前去阻止意大利人的行动。游戏场景也跟随主角变成了意大利、东欧国家、月球之间，有全新的15个单机任务粉墨登场。可能你会质疑，为什么要单单推崇CJ这个礼物呢？是因为这款资料片将精髓全放到了"刀光剑影"上，前作中的间谍隐秘行动被完全淡化，各种充满火药味的工具，如C4炸弹、激光狙击枪、火箭发射器等随处可见。嘿嘿，你将挥舞着AK-47度过一个疯狂的平安夜。

互动的魅力——电影人生

对于狂热的电影爱好者而言，无论是一台标价12 000元人民币的真空管音箱，还是标价20 000元人民币的功放，这些在常人看来难以想象的奢侈品，在他们眼中就如同是日常生活中的必需品。他们可以为了将自己家庭影院的声道从5.1升级到6.1而购买昂贵的设备系统，却舍不得为自己添置一个GF2显卡。如果让他们成天坐在显示器前玩游戏，他们的感受恐怕就像进入地狱一样痛苦。然而，在即将到来的圣诞节，一个精心包装的礼物将完全激发他们投身互动世界的热情，让他们至少在平安夜能坐在显示器前，好好享受一下互动电子娱乐的魅力，甚至达到让他们将自己爱如珍宝的家庭影院彻底忘却的地步——这就取决于礼品盒里面放的是什么了。没错，电影改编游戏，只有这种东西才具备足够魅力去吸引电影迷们的注意。不过要想在泛滥的电影改编游戏中选择自己称心如意的作品，确实不是件容易的事情。为了送礼行动能够成功，我们为你挑出一些精品以供选择。



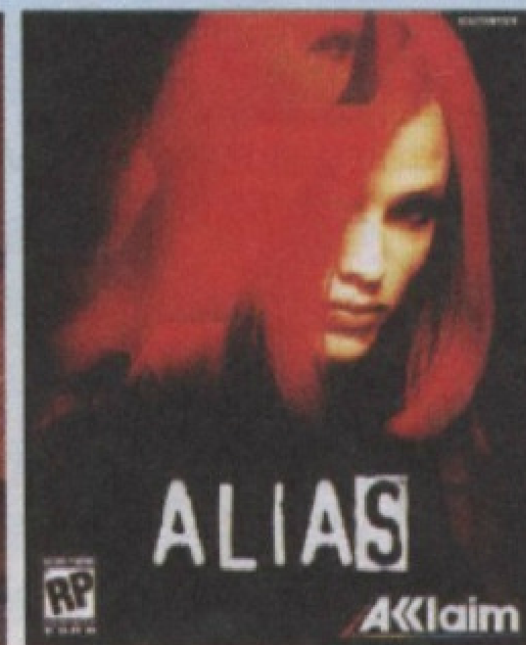

周润发的武功在游戏中是最大卖点。


他就是周润发?

今年的圣诞节，除了有电影改编游戏之外（像已经提前登场的《指环王——王者归来》），利用电视剧改编游戏的《双面女间谍》(Alias)也走进了我们的视线。这款游戏由好莱坞美女珍妮佛·葛纳(Jennifer Garner)主演的美国同名电视剧改编，故事围绕漂亮的女间谍Sydney展开。Sydney精通跆拳道，熟悉各国语言，拥有邦德的机智，能伪装成各种造型……也许她将成为《古墓丽影》终结者，替代中年劳拉的光辉形象也说不定哦。不仅如此，游戏引擎本身也是闪光点，不仅画面表现与电影不相上下，就连作战系统都细分为潜入和动作两套玩法，游戏将同电视剧一样充满着生机与活力。


女间谍Sydney比劳拉更为性感。


女间谍更注重近身格斗。



福兮祸所伏，祸兮福所倚。相比高质量的电影改编游戏，低质量的电影改编也源源不绝而来。这些低劣的电影改编都有一个共同特征，为了赶上电影上映的档期，往往游戏制作周期较短，无论画面还是系统都给人一种“自然残缺美”的印象。但这并不重要，只要能带给我们电影互动的魅力，就算是达到游戏目的了。下面送上的《防弹武僧》（Bulletproof Monk）正是这样的作品。游戏剧情与电影相辅相成，叙述了一个来自于中国西藏的武僧受命保护一个蕴藏着神秘力量的上古卷轴，并与美国黑帮对抗的故事。但可惜的是，游戏并没有获得电影主角周润发的授权，所以游戏主角在外形上与周润发扯不上任何关系，好在游戏将电影场景进行了全盘再现。在单人模式中，玩家可在故事模式与街机模式中进行选择，故事模式包含12个任务，防弹武僧可以使用敏捷的身手对抗敌人。在游戏的动作设定上，《防弹武僧》与Namco的动作游戏《脱狱潜龙》非常类似，主角拥有敏捷的身手，在徒手搏斗中可以对敌人实施缴械，几个电影中的招牌动作也将在游戏中重现。另一位可以操作的角色是电影中的小混混卡特，他的徒手搏斗技能与周润发类似，但在敏捷性上稍逊一筹，他的优势在于武器的使用。街机模式则完全抛开电影中的剧情，玩家可以在中国风格武功中完成游戏，享受动作射杀模式的乐趣。



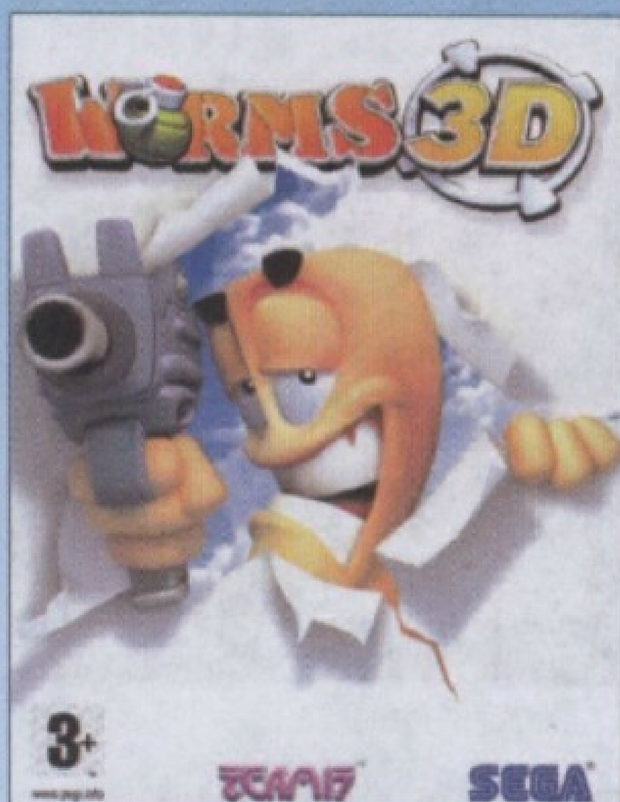


《忍者神龟》在电脑上焕发了青春。



打斗过程全部采用文字来展示。

你我的童年——儿童玩家&怀旧玩家




此次本作变成了全3D的游戏场景。


游戏还提供了全面的联机模式。

圣诞节的来临标志着我们又长大了一岁，也标志着将要背负更多的思想重担，让人不由自主地开始眷恋摇曳多姿的童年。幸运的是，游戏再次打开了童年的大门，就让我们融入到游戏之中，找寻昔日流逝的童年岁月吧！

每个人都有童年，但不同的是，有些人正在享受童年，有些人则在找寻童年。对于正在享受童年的小朋友，在圣诞节这样一个充满喜庆的节日，送给小朋友的礼物是大家都熟悉的作品——《百战天虫3D》（Worms 3D）。作为多人卡通游戏的代表，游戏提供了丰富多采的联机模式，你可以与朋友在轻松的氛围中打开这份圣诞礼物。新年新希望，就像游戏名字所预示的意义一样，3代最大改变是废除了2D场景中的洞穴、悬崖、建筑、绳索、隧道，取而代之是全3D的场景。游戏娱乐性也随之更上一层楼，随机产生的雨、雪、夜等天气因素以及全3D的策略战术，相信虫虫的再度出现，会伴你度过一个多姿多彩的圣诞节。

看着小朋友自由游戏的童年，我们也开始怀念自己的童年。在那个天真无邪的纯真年代，我们这一代玩家的童年（80年代）几乎都献给了动画。从《忍者神龟》到《变形金刚》，从《黑猫警长》到《灌篮高手》，它们是童年唯一的幻想。虽然目前有《名侦探柯南》、《海贼王》、《棋魂》等诸多后起之秀，但老的未必就过时，游戏复古再次让我们找回了童年。

首先送上的是家喻户晓的《忍者神龟》（Teenage Mutant Ninja Turtles）。这部系列动画片自从播放以来，就以人物模型、衣服玩具、墙纸贴画等周边产品创下了40亿美元的销售额，成为80年代末90年代初的代表动漫之一。宏大的名气也造就了游戏的辉煌，早在街机和红白机时代，KONAMI就凭借《忍者神龟》游戏版一炮走红，随着今年《忍者神龟》PC版的回归，标志着《忍者神龟》热潮卷土


虽说是卡通赛车游戏，但画面仍然可圈可点。


驾驶遥控赛车别有一番乐趣。

重来。游戏与FC版故事相辅相成，讲述纽约市下水道居住的达芬奇、米开朗基罗、拉菲尔、爱因斯坦4只忍者神龟跟随老鼠师父宣扬正义的故事。同FC版一样，PC版仍然属于动作游戏，中国功夫和日本忍者在游戏中被巧妙融合在一起。每个忍者神龟都有着专用的武器和技巧，有的使用双节棍，有的使用双刀，还有的使用飞镖，玩家可以利用简单组合，得到各式各样的进攻招式。值得一题的是，KONAMI为了让老玩家重温旧梦，游戏采用类似《代号13》（XIII）的卡通渲染技术。除了将画面表现得格外炫目和漂亮外，《代号13》中卡通化文字音效、演员参与配音等大受好评的元素，都继承到《忍者神龟》之中，双方对于游戏的高标准要求，将给我们带来原汁原味的“忍者神龟”体验。

我们的童年除了有应接不暇的动画外，玩具也是不可缺少的一个环节。试问90年代最受欢迎的玩具？四驱车肯定当之无愧。每当放学后，模型店旁总是人头攒动，大家手持电池、剪刀、螺丝刀，在细小的跑道上爽快奔驰着。下面送上的礼物——《遥控四驱车》（RC Cars），正是童年四驱车理念下的产物。这款游戏与辉煌一时的《梦幻四驱车》如出一辙，游戏中出现的不再是《极品飞车》那样真正的赛车，而是12辆小巧玲珑的遥控赛车。假如你认为这种赛车游戏没有任何乐趣，那还真是孤陋寡闻。《遥控四驱车》吸收了同类作品的创新元素，你所熟知的改车、换肤、比赛、回放在游戏中应有尽有。游戏提供的海滩、沙漠、矿石、城市、森林等12条跑道，也力求模仿真实的互动世界，像静态的岔路、斜坡、跳板、石块到动态的海鸥、河流、昆虫（行人可能踩碎你的赛车哟），高度的互动性令你在欢快的气氛中完成游戏。

祝大家圣诞快乐

圣诞节就要到了，本来我们还想在此送给那些喜爱足球及其他球类运动的玩家们一份礼物，不过想想此刻大家早就在以前的“前线地带”中领略了FIFA2004和《实况足球7》PC版的风采，在此不再赘述。而美国人喜爱的NBA Live 2004也悄悄走进了国人的电脑硬盘，大家一定也都希望自己能够收到心仪的礼物，有些小朋友说不定已经准备好袜子挂在床头，或者在梦中期待着圣诞老人从天而降。还在等什么，难道你就不想带给自己惊喜吗？希望这篇文章为你牵来了小鹿，绑好了雪橇，下面，就让我们一同在平安夜扮作传说中的圣诞老人，用电子娱乐来装饰平安夜的星空吧！



创业王
C.E.O

■北京 Saf

游戏类型	策略经营
制作公司	光谱博硕
发行公司	光谱博硕
上市日期	2003年年底
编辑期待度	

现实中的创业路举步维艰，也许在游戏中成就一番事业也能满足某些“雄心大志”的玩家吧。

自己创业当老板难道真的只是一场梦吗？别灰心，即将推出的《创业王》让你有机会一尝创业的夙愿！在这款讲求高度拟真性的游戏中，玩家可以自选12个行业，权衡地利与价钱后买地设厂，招聘员工并购买各项生产设备来布置厂房，还要从数百种原料中组合出市场需求的商品，简直是一个商业体系的完整缩影啊。玩家将体会从无到有、白手起家的创业过程，甚至在经过一连串激烈的商业竞争之后，跻身金融界巨子的行列！

玩家扮演的是个白手起家的生意人，游戏初期玩家的资本金只够开设一家小小的零售店面，必须借由低买高卖，赚取价差来获得利润。这个阶段收集信息很重要，玩家在了解市场动向和物价波动之后，再决定引进什么样的商品，这样才能有效赚取利润。

有了一定的资金就可以开始创业了，而购买土地则是发展的第一步。游戏中分为办公区、高级及一般住宅区、商业区、工业区、文教区等不同的地区和消费群体，玩家也需要根据自己所售商品来选择适当的地段。

在游戏中，玩家可自行设计生产中心或销售中心，如规划成品及原料库存区、出货区等。能否确实利用每一寸土地，发挥工厂的最大产能并让客人享受到完善的服务，对企业获利有着绝对的影响。

《创业王》里琳琅满目的商品由许多不同的组件构成，玩家必须亲自尝试各种不同组合的可能性。游戏从最基本的矿业、原油、家畜与农作物等初级原料开始，你可以进一步合成塑料、钢铁、皮革、食品等产品，最后开发出IC电路板、车体、马达、油墨染料之类的高级产品。当然玩家也不是一开始就可以随意开发自己想要的产品，越是复杂的产品就需要越多来自不同产业的原料。

游戏中的版图会随着游戏进行而更加丰富，玩家的每一步行动都可能影响该地段未来的发展。随着就业机会增加，人口大量涌入，穷乡僻壤也可以发展成金融重地。如果不能规划一个好的工作环境，不但工人们容易偷懒，还可能造成没人愿意来上班的情形。此外，工厂林立虽能增加就业人数，却没有人愿意忍受工业区的乌烟瘴气。该如何从中取得平衡，就取决于玩家的判断了。

游戏采用独特的AI系统，细腻地刻划出商场中的尔虞我诈。游戏中有20多位不同的计算机对手，这些对手可能是保守型或攻击型。除了真实的人性经营，还有不同背景的对手设定，如财阀、矿业大亨、以店多取胜的零售商等。

此外，游戏还设计了特殊关卡模式，玩家必须达成关卡要求的目标，也许是20万小额创业基金的咸鱼翻身项目，或是面临新产业竞争对手的加入而遭逢转行危机。无论如何，你的各项优秀经营记录也都将一一登入名人榜中，成为家喻户晓的梦幻创业王！

掀起你的盖头来

——《新西游记》2.0版揭秘

■游戏蝴蝶 地狱风筝

游戏类型	大型多人在线
制作公司	卓越数码
发行公司	世纪龙信息网络有限公司
上市日期	2004年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥

《新西游记》以其独特可爱的造型以及国人熟知的故事背景已经开始赢得越来越多玩家的喜爱。

《新西游记》2.0版的第一次内部测试已经顺利结束，不过没有参加内部测试的玩家毕竟是大多数，因此很多都还不知道这个2.0版究竟出现了哪些大的变化。为了弥补大家没能参加测试的遗憾，本人特地把新版本中的一些资料透露给大家，让大家也提前尝个鲜。

首先是五行相克系统在最新版本中出现了，具体相克之道当然还是金克木、木克土、土克水、水克火、火克金，而每个门派都有了自己的特定属性，其中方寸、龙宫为金；普陀、无底洞为木；月宫、雪山为水；五庄观、地府为火；无门派则为土（龙宫居然不属水）。这可是PK时的重要参数，一旦对手克制自己，则整个战局将变得极为不利，反之就轻松多了。

各大门派在技能上也有了相当大的变化，且听本人一一为大家介绍。

作为仙派中的顶梁柱，方寸的技能依然强劲，其看家本领千钧棒法的普通攻击原本就高，在新版本中还增加了1/8的强力一击几率，菩提指能让敌人法力减少，两仪剑能提高自己的精神，都是不错的普通武功。特殊技能中有可以改变自己门派标志的掩护，在PK中能起到出奇制胜的效果，定身和分身还是一样好用，格挡几率35%的技能闪跃能在30秒之内降低自己被击中的几率，是不可多得的好技能，至于物理攻击力最强的乾坤一棒，只能说这是方寸的镇山之宝了，用于PK实在是好得令人无话可说。

南海普陀，一向是以佛法为主的门派，新版中法术的威力有了进一步强化，清心诀是提高精神上限的技能，如今对玩家使用效果加倍，而且有潜能奖励的设定，一定会有不少玩家使用，隐身技能的好处也不用多说，用脚趾头都能想得出来。地狱轮回是新增的攻击技能，PK时比较好用，不过和人称最猛法术的大力降魔比起来还是差远了，此外对于毒物猛增的新版本，解毒术也是救死扶伤的好技能哦。

宝物最多的五庄观终于敞开宝库的大门，只要收集了10个魂就可以换到好东东，可是也不要小看了五庄观的绝学，三清剑能提高自己的法力，晓风残月剑还能额外伤害敌人的精神。特殊技能方面有整个《新西游记》中命中率最高的法术三昧真火，可在全服务器寻找目标进行“追踪”，给己方全体补血并有潜能奖励的再世华佗，额外提高60%躲避几率的血隐及备受争议的敌全体定身法术永恒等，无可否认五庄观的实力已经得到大幅提升。

仙派中另一个大受欢迎的门派自然是月宫，风回雪舞剑每招都能造成额外的伤害，而且命中率高，MM的保命好招，能打掉敌人一半气血上限的冷血让人不寒而栗，大降敌人精神的情网可是对付英雄的好手段，神盾的持续时间为17秒，刀枪不入啊。

魔派的实力同样提高不少，地府的神人鬼威力已经超过了方寸的雷霆霹雳，新增的六道轮回也不在乾坤一棒之下。基本技能中哭丧棒和追魂剑都出现了强力一击，和方寸势必有得一争。龙宫的龙形搏击还是最强的空手技能，绝对不比拿了武器要差，还有群补精神的大海无量和配合空手使用的舍身。据说新版本中还有类似拳套的武器出现，那时龙宫的攻击力恐怕又要更上一层楼了。

雪山一直就是《新西游记》中的强力门派，在新版本中基本技能的威力就相当强大，鹰爪功额外降低敌人内力，百鸟剑同时攻击气血和精神，魄寒刀有25%几率让敌人中冰毒，摧心掌可以给自己加内力，还有神盾可以保护自己，的确攻守兼备。

至于无底洞，枯骨刀法的普通攻击力大幅强化，并且枯骨刀可以打造，毫无疑问这将是《新西游记》中最强的普通技能。配合特殊技能中的解毒、血隐、鼠疫，以往的垃圾门派终于消失了，如今的无底洞足以让玩家刮目相看。

新版本的资料暂时就透露到这里，在正式推出时，游戏一定会做出更多的调整以保证各门派之间的平衡性，就让我们拭目以待吧。

A3 EPISODE 1（国际版）——迟到的礼物

■游侠创作室 神速蜗牛

游戏类型	网络RPG
制作公司	Actoz soft
发行公司	北京北极冰文化传播有限公司
上市日期	未定
编辑期待度	♥♥♥♥

有首歌不是叫“我等到花儿都谢了”吗？现在我已经等到雪花开了，A3还是犹抱琵琶半遮面，羞羞答答不出来啊。

作为一款网络游戏，A3有着丰富的剧情和人物设定，我们经常可以在A3海报“传奇英雄”画面中看到那悠长的文字介绍。是的，在A3的世界中，NPC们早已不是只会四处走动的木偶，他们有着自己的灵魂、自己的过去、自己的传说。当你加入A3的世界，你会觉得这里充满了“生的气息”，这也就是A3的3A之——Alive的意义所在了。



华丽绚烂的魔法效果。



现在大家看到的是简体中文版的截图。

当全世界的电脑游戏被3D浪潮席卷时，作为网络游戏的新生代产品，A3自然不能落后。对于A3的画面，相信不用笔者多说，目前的网游中恐怕只有刚刚公测的《天堂II》和明年才会诞生的《魔兽世界》可与其匹敌。绝对震撼的画面，绝对吸引眼球的设定，甚至光A3宣传海报中的漂亮美眉就可以长时间吸引住你的眼球，这就是Art——艺术。

Attrack，吸引力。拥有了如此多的优点，A3具有无可匹敌的吸引力，这一点自然不用怀疑，但这还远远不是A3的全部。

“国战”和“骑士团战”，以及由此派生出的“国家系统”和“骑士团系统”，这些都会给玩家带来更加不同寻常的网游之旅。你可以想象一个国家内部数之不尽的骑士团彼此协作又彼此竞争时的样子吗？在骑士团战中获胜的玩家还可获得占领国家内某一商店的奖励，以后即可对这些商店征税以获得更大的资金支持。同时，如果玩家能获得全国范围骑士团战的胜利，还有可能成为这个国家的君主，这样玩家将会有资格指挥大军，向其他国家的领土进发，为扩大自己的势力而战斗。

说到这里，恐怕很多网络游戏玩家都会觉得不屑，不就是大国战和小国战的区别么，事实并非如此，国家级的战争因为人数众多而加入了一个独特的系统——士气系统。玩家在游戏中不但要受到各种法术的影响，同时在很大程度上还受到整个军团“士气”的影响。如果军团节节败退会让你的士气骤然下降，此时你会发现自己的攻击力和防御力加成低得可怜，而对方高涨的士气却可以将他们的攻防提升到一个他们根本无法达到的境界。于是，战略和战术便出现了，如何有效组织战略战术来打败敌人，如何有效提升自己的士气，A3第一次将“智慧”引入到国战之中。从此以后，国战便再也不是单纯的“大规模群P”了。

听了这些介绍，也许你会感觉到A3的有趣。然而笔者可以肯定，大部分看到这个介绍的人都会对笔者的评价置若罔闻，因为他们对A3的了解早已超过笔者文字所涵盖的内容，他们只是在等待，等待A3真正走出来的那一天。



激战足球学园
Phantasy Soccer Q

■北京 小郁

游戏类型	体育
制作公司	宇峻科技
发行公司	寰宇之星
上市日期	2004年第一季度
编辑期待度	

这样的足球竞技确有些独特之处，感觉像是在玩动画《足球小子》的游戏版。

提起宇峻科技，相信大家都不会陌生，从《新绝代双骄》系列、《超时空英雄传说》系列到正在热卖的《幻想三国志》，每一款都给玩家留下了深刻的印象。在2004年寒假，宇峻科技又将带给我们一款与众不同的3D足球游戏。





据《激战足球学园》小组组长张耀元先生介绍，《激战足球学园》突破了足球游戏的一般模式，相对FIFA系列走上了一条完全不同的道路，尝试了全新的足球风格——即RPG式足球。目前市场上的众多足球游戏，百家争鸣中不免显得有些千篇一律，而《激战足球学园》独树一帜的风格相信会凭借其特殊的魅力赢得玩家的好感。

游戏主要讲述了Q大足球社的故事，Q大足球社自创立以来连续9年都是全国大赛的最后一名，校长秘书为了要消灭这个“败坏校誉”的社团，给足球社下达了最后通牒：“如果不能在下周友谊赛中击败女子大学，足球社就此取消！”

在如此险恶的时刻，身为一年级新生的主角加入了Q大足球队。玩家必须要设法带领这支疲弱不堪的足球队，战胜一个个对手，最终拿到全国冠军的奖杯！

在游戏中，所有的球员都以三头身设计的卡通形象出现，有40名可供玩家选择的形象及超过百名的队员，在比赛时，会以各种可爱夸张的动作来表现，像各种帅气的射门姿势及炫丽的必杀技特效，为玩家营造了一个华丽的球赛场面，带给玩家一般足球游戏所没有的感观享受与满足感。

游戏中独特的必杀技让比赛不再只是单纯的足球赛，玩家可以通过累积士气，踢出如魔法般的魔球，也可以根据不同球员的性格特点，在比赛中发挥出其潜在的能力。

游戏不但有体育竞技的要素，也拥有养成要素，玩家扮演一位足球队新生，去招集强力的伙伴组成史上最强的足球队，并可以购买各种奇怪的道具装备来强化能力，同时赚取经验值以提升等级。

游戏的操作十分简单，球员有许多参数与各种必杀技的设定，按照画面提示按下相应键位即可。同时在连线对战时，玩家也可以藉由游戏不断进行，购买更多的隐藏球员，组织并强化属于自己的球队来与朋友对战。

在《激战足球学园》中，逗趣可爱的人物、轻松的剧情、简单流畅的操作、温馨友谊和热血激情，所有的元素将会有机结合在《激战足球学园》的世界中，相信会带给广大玩家耳目一新的感受！



巨商

富得有钱人

游戏类型	大型多人在线
制作公司	韩国Joyon
发行公司	游戏橘子
上市日期	2003年12月
编辑期待度	♥♥♥♥

"我是有钱人"——不知道有多少人希望有一天能够肆无忌惮地大叫出这句话，现在，你有机会了。

我是有钱人——《巨商》的梦想

■游侠创作室 拒绝束缚的春饼

如果你置身于一个兵荒马乱的时代，你将会如何策划自己的人生？怎样去追逐自己的梦想呢？

其实杀戮不是我们唯一的选择，当我们面对史上首款经营类网络游戏《巨商》，它的到来标志着一个以智商取胜的网络游戏时代已经来临——只要你拥有超人的智慧，就能成为笑傲天下的第一巨商！特别是当你的对手都是现实中活生生的玩家，那么《巨商》将会给予你更大的成就感。

《巨商》并不以升级、打怪物为中心，而是将玩家置于商人的角色，在各大陆间自由交易，以商业中最基本而又最难掌握的"买低卖高"规则来进行整个游戏。

游戏的背景也极其有趣，将玩家带到公元1500年，围绕东亚地区的中国、日本、朝鲜并存时虚构的历史架构进行游戏。玩家们可以搭船来往于中原、日本、朝鲜等地进行经商，游戏中有一整套完善复杂的交易系统供玩家往来贸易，并借此让玩家巩固自己的财富和地位。这样的游戏框架很容易让人想起《大航海时代》系列的游戏模式，也许《巨商》就是未来《大航海时代》网络版的雏形。

令人惊奇的是，《巨商》提供给玩家的游戏方式有很多种：既有通过打怪物赚钱的典型RPG方式，也有利用各个村庄物价的不同，进行买低卖高的自由贸易方式。玩家可以自己选择村庄进行投资，成为村主后每年都会有稳定的税收，也能以实时战略模拟来进行战斗，战斗胜利后会获得战利品。

游戏整个系统也足够承载众多"巨商"财富的梦想，让玩家们用智慧建立起自己的金钱帝国。交易系统让玩家可以买卖游戏中所有的物品，虽然游戏背景只有中原大陆、朝鲜及日本，但据称游戏中可交易的物品将会有1000种以上，大大超过《大航海时代》中可以交易的物品数量，所以这也是一款值得众多"大航海"系列忠实玩家期待的游戏作品。

除了正常交易，玩家为了保护自己，也可以雇佣佣兵。网络游戏中最精彩的战斗在《巨商》中也能得到完美体现——游戏中的雇佣兵种类很多，而且每个种类的佣兵所使用的技能也不相同，战斗时十分激烈精彩。最有意思的是玩家佣兵还有一系列的成长系统，如果耐心培养一支自己的队伍也可以更安全地进行贸易活动。

如果说什么是交易中最重要的东西，那么玩家的信誉自然首当其冲。其他网络游戏中出现的种种欺诈行为也是因为极少部分玩家的"游戏道德"败坏，所以《巨商》中特别引入了"信用度"系统，直面玩家在游戏中的各种交易信誉。所有《巨商》的玩家都必须注意自己在游戏中的信誉，因为只有提升信用度才能顺利地进行交易，如果信誉太差，将会受到相应的惩罚。

试问谁能在这乱世之中克服万难、运筹帷幄，从而成为亚洲第一巨商。当我们跨越梦想，用自己的智慧支撑起巨商的梦想，富可敌国的商团势力就在眼前！



地面控制2

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

■北京 奥杰

游戏类型	即时战略
制作公司	Massive Entertainment
发行公司	Vivendi
上市日期	2003年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥

《地面控制》曾经是一款与众不同的即时战略游戏。游戏中没有基地、没有资源，也没有无助的采集苦工，只有激烈的对抗、殊死的战斗以及令人炫目的华丽画面。

游戏的开发者Massive Entertainment认为3D化的战斗如今已成为战略游戏的主流，没有玩家，或者说很少有玩家会去留恋平面化老式呆板的RTS游戏。因此，当《地面控制2》以3D模样出现在众多玩家面前时，也就成为理所当然的事情了。

故事开始于1代游戏结束的300年之后，在这段时间里，由Crayven Corporation建造于24世纪之初的Morningstar Prime——一个已知空间边缘上的遥远殖民世界，与Crayven Corporation失去了长久以来的联系。如今已经是公元2741年了，一个崭新的Terran Empire又出现在宇宙中，这个日趋强大的王国抱定决心要重新夺回失去已久的殖民地。在游戏中，玩家既可以扮演Northern Star Alliance的Jacob Angelus船长，Morningstar Prime的防卫者，带领部队抵御敌方的攻击，也可以扮演攻击性超强的Terran Empire一方，同神秘的第三方部队（仅由AI控制）进行你死我活的较量。

总体来说，《地面控制2》基本沿袭了前作风格。玩家在游戏中必须要带领一支人数有限的部队通过特定场景去完成特定任务，其间需要灵活利用地形的优势及各种高科技部队自身的特殊技能。不过，这并不表示2代作品中没有显著变化，毕竟Massive Entertainment已经虚心听取了玩家对前作的意见，并且精简了游戏中的战术体验。

如今，在战略方面，游戏同样是抛开了资源管理因素，不过游戏开发者还要面对一个主要问题，那就是如何为玩家安排足够多的事情来丰富游戏。在《地面控制》中，每个任务开始之前都有一个战略计划阶段，玩家可以按照不同兵种的特点来分兵派将。只要玩家能够合理安排好兵种之间的组合，那么任务完成起来就会非常顺手，以至让人感觉任务设计得较为普通。而在《地面控制2》中，每次行动之初的部队都是预定的，而且战斗单位所获得的经验也不会在任务完成后保留下来。大多数行动中都安插了很多分支任务，比如在某个行动中，玩家需要先带领一小队步兵摧毁敌人的发电厂，然后再召集援军攻占敌人防守严密的军事基地。因此，对于玩家来说，无论是大部队还是特种兵，在行动中都会起到非常重要的作用。

游戏为玩家提供了5种不同的地形，分别为火山、冰原、都市、丛林和温带森林。随着地形的不同，还衍生出各种各样的天气效果，对部队行动造成一定的影响。除了众所周知的登高望远特点在游戏中有所体现之外，《地面控制2》还抛开了RTS中常用的“战场迷雾”，转而采用视线系统。玩家可以统观整个战场上的地形地貌，但敌方的部队和建筑则必须在我方视线之内才能被发现。比如，游戏中某种特定的坦克可以让指挥官打开舱盖探出头来侦察周围区域的情况，可当指挥官遭到敌人攻击时，他便会退回到坦克中。在指挥官把头探出坦克外和退回坦克之间，视线范围便有很大的变化，玩家可以明显感觉出来。

《地面控制2》的3D引擎制作得非常出色，使得其足以成为最为优秀的3D即时战略游戏之一。在游戏中，不仅部队和地形制作得非常精致，而且爆炸效果也极为真实壮观，特别是自行火炮连续发射时，让人感到特别震撼。而所有这些都要感谢可自由旋转的3D视角，此外视角还可以自由缩放，从高空中的全景鸟瞰到每个作战单位的主视角状态，令玩家在激烈的战斗中体验到不同的感受。当然，如果玩家对这样的可变视角感到不习惯，游戏还为玩家提供了可锁定的传统俯视视角。



总体来说，《地面控制2》是Massive Entertainment这样一支在即时战略游戏制作方面颇具创造力的团队开发出来的又一款让人颇为关注的精彩游戏，至于到底精彩到什么程度，这还有待于玩家评说。



DROP YOUR WEAPONS! YOU'RE ALL UNDER ARREST!

特警判官

JUDGE DREDD

■北京 奥杰

游戏类型	动作射击
制作公司	Rebellion Software
发行公司	Vivendi
上市日期	2003年11月
编辑期待度	♥♥♥♥

《特警判官》是Vivendi近期将要推出的一款动作射击游戏，该游戏由曾经开发过《钢铁战场》（Gunlok）和《异形大战铁血战士》（Alien Vs Predator）的Rebellion Software制作，准备于2003年冬季在PC、XBOX和PS2机种上跨平台发售。

引人的故事背景

游戏同电影一样，取材于由英国漫画家Cam Kennedy在北美2000AD Magazine上发表的同名畅销漫画。故事发生在公元3000年，全球核武器大战导致美国在核辐射污染的破坏下变成不毛之地，而幸存下来的人们则自发地聚集在没有遭到战争破坏的纽约地区，使得纽约在几十年内迅速成为一座超级都市"巨城一号"。不过，由于机械化的过度发展，造成大批工人失业而无法养家糊口，因此大量的犯罪活动不断出现，同时各种变异生物、生化实验和毒品也令国家走到生死存亡的边缘。为了改变不断恶化的局面，美国政府决定加大执法力度来整顿社会治安，于是拥有极度特权的特警判官便诞生了。在游戏中，玩家将同时身兼数职，包括警察、法官等职，与危害社会的罪犯及其头领进行激烈的战斗，最终将他们绳之以法，恢复都市的和平与安宁。

改进的游戏引擎

由于手头拿到的是游戏Demo版，因此仅有故事模式和对战模式可供选择。在故事模式中，行动开始于尼克松监狱，这是一座建造在远离"巨城一号"之外的"黑色大西洋"（Black Atlantic）上固若金汤的水上堡垒。可当一架运输机坠落到监狱的屋顶上后，大批穷凶极恶的罪犯和奇异的吸血鬼便被释放出来。他们在城市中不断地制造混乱，威胁着人们的正常生活，于是，身为特警判官的Dredd便开始整装执法了。

游戏开始之后，让人感到耳目一新的是Rebellion Software在《异形大战铁血战士》基础上改进的游戏引擎Asura。该游戏引擎所创造出来的画面不仅看起来格外亮丽，而且好像更适合于渲染广阔的室外环境及巨大都市中杂乱无章的未来景象，游戏中各个场景间的建筑都给人留下了真实世界的感觉。虽然游戏为玩家提供了指路系统，能指引帮助玩家如何前进，但大量的分支街道也在等待着玩家去探索，这令玩家行动起来备感自由。此外，游戏中的角色造型都非常忠实于漫画中的模样和感觉，同时烈焰和爆炸效果也颇为壮观。

精良的武器装备

玩家在游戏中的主要武器是Lawgiver多功能枪，可以选择使用6种弹药。除了标准的机枪功能之外，还能发射穿甲弹、燃烧弹、高能炸弹及热追踪导弹。不过，让人使着最顺手的还是跳弹，在清理房间中的敌人时，跳弹可将躲藏在角落中的敌人也消灭干净。当敌人冲上来时，它还能作为近战武器对付敌人，枪托抡起来同样可以将敌人打倒。当然，Dredd也有重型武器，在与火力凶猛的敌人战斗时，Lawrod便派上了用场，它不但类似于一挺重机枪，而且还可用作狙击枪。如果玩家觉着自己有必要保存弹药，那么端起Lawrod点射，将敌人一个个爆头也是件快事。

美中不足之处

在激战中更换武器和弹药需要手巧一些，而且给武器填充弹药的时间也比较长，这意味着玩家在每次开火时都要作出审慎的判断。虽然，游戏的AI总体来说制作得比较好，但偶尔也会出现这样的情况，就是当Dredd向敌人连续射击了几发子弹之后，敌人还是傻乎乎地站在原地。



总之，《特警判官》是本年度值得关注的一款动作射击游戏，用Rebellion Software总裁Jason Kingsley的话说，"该游戏同《异形大战铁血战士》相比，更具创新性、革命性和先进的制作技术。"再加上游戏与电影的故事情节又基本保持一致，相信一定能为"特警判官"迷们提供极为真实的FPS体验。

永远的战争与和平

盟军敢死队3

目标柏林

■晶合实验室 冰河

"Only the dead have seen the end of war."（只有死者才看到了战争的结束）

——柏拉图

有历史学家统计，人类自有历史记载以来，全球各地都和平的日子，累计起来不过160多年而已。这个结论是否精确无法肯定，但是几千年来，狼烟顺着时间的长河，弥漫在一卷卷的史册当中，成为人间大量苦难和悲伤的根源，这是每个人都无法否认的事实。

第二次世界大战是人类历史上规模最大，涉及范围最广泛的战争。尽管战争已结束了半个多世纪，但人们对这场战争的记忆和反思却从未停止。就在今年，喜欢充当"世界警察"的美国人在伊拉克又再次点燃了战火。看来如何认识战争理解战争，并不是一件容易的事情。回想一下斯皮尔伯格著名的作品《拯救大兵瑞恩》吧，无论是片头血腥的40分钟，还是片中描写的用8条人命去换1条人命的行为，都曾让中国的观众激烈地展开辩论。同样，在不断推出的各种以战争题材为背景的游戏中，无论是《命令与征服》中统帅三军进行海陆空全方位对抗，还是《三角洲特种部队》、《反恐精英》的全副武装身先士卒，因为其杀戮的行为，血腥的场面，也都曾成为主流媒体声讨的对象。因此，《盟军敢死队》系列游戏的出现，以其创新的操作方式，独特的观察视角，细密连贯的剧情设计，还有宽松的任务自由度，成为玩家和舆论眼中的亮点。特别是在网络游戏盛行，游戏中的暴力成为一种风潮的今天，《盟军敢死队3》的上市，对于已按坏了键盘上的Shift键，杀怪杀人杀红了眼的年轻一代来说，实在是非常有意义的事情。体验一下很久以前曾发生的战争，品味一下硝烟中普通人的所思所感，这是他们需要弥补的人生思考。下面，就让我们看看，Pyro小组推出的新作，能给广大玩家带来一些新的体会和感悟吗？

总评 93



新的战术体验令人着迷，声光效果出色地烘托出战争的紧张与残酷。

流程略短，取消了合作过关模式令人感到遗憾。

制作	Pyro Studios
发行	Eidos/新天地
载体	CD×3
类型	即时战术
语言	英文
环境	Windows 98/2000/XP

画面：★★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★★

渐入佳境的战术设计

《盟军敢死队》系列游戏的特点就在于它创新的游戏方式。自己设计不同的战术，站在一个普通士兵的背后，操纵他们潜伏、蛇行、暴起、突击，完成各种"无法完成的任务"，这是只有在战斗中才能体验的快感。玩家或许可在《命令与征服》中操纵坦克碾平敌人的基地，但绝对无法与率领自己的队员在敌人的基地中潜入潜出、暗杀爆破、解救人质，仿佛"万马千军中取上将首级"般的感受相提并论。正是因为"盟军"的出现，才有了此后《战争指挥官》、《突袭》、《闪击战》等众多优秀即时战术类游戏。不过在"盟军"的1、2代，主要采取的是"潜入敌后"式



德军坚固的滩头堡垒。


敌人步坦协同的冲锋也失败了。

的城市巷战战术模式，潜行和无声突袭是主要的作战手段。如何避开敌人的视野，寻找最佳的进攻路线，把握稍纵即逝的攻击瞬间，是玩家考虑的战术核心内容。虽然这种城市特种作战的战术模式非常新颖，但受严酷的敌情、复杂狭窄的地形地貌以及苛刻的任务条件限制，玩家的战术选择还是比较有限，时间长了很容易让人厌烦。也许是受《突袭》等游戏的影响，“盟军3”在战术的设计上有比较明显的突破，这一点从3个战役任务的环节布置就可看出。每个大战役的不同任务中，既有潜入式的特种作战，也有3人以下作战小组的战术火力突袭，还有在野战场景下的大规模火力对抗。这就使得“即时战术”不仅仅再局限于无声无息，迅若惊雷的特种作战，野战战术的运用成为玩家新的研究热点。依托防御工事，合理布置火力抵挡敌人步兵坦克协同的现代化装甲战术突击；在扼守的要道配置兵力，收集分配弹药，处理伤员，埋设地雷，保存己方战斗力；在弹雨横飞的滩头集中己方兵力寻找突破口，消灭敌人火力点，掩护己方有去无回的破障排雷和攻击行动，这些都是一个真正的步兵士官在战斗中时刻需要谋划和决断的内容。战争并不是仅仅靠敌后的破坏就能结束的，更多的是依靠前线上的流血牺牲。从这个角度上来说，“盟军3”在拓展了新的战术体验的同时，也给了玩家一个新的思考机会，同时进一步提升了游戏的品质和意义。虽然3个战役太短，游戏很快就结束，令人感到遗憾，但其崭新的战术体验有动力让玩家再次进入任务，寻找尚未发现的价值所在。


敌人的狙击手就在坦克后面。

画面和操作——新瓶装旧酒



作为一款即时战术游戏，各种战术动作的迅捷精准是任务完成的必要条件。因此快捷键的运用一直是成为盟军高手的关键要素。在这一点上“盟军3”没有发生很大的变化，除了查看尸体、搬运物体的操作从上一代的“Shift+鼠标”一体化操作变成“Z+鼠标”、“鼠标直接点击”的分项操作，使得战术意图更明确之外，其余的功能键设置基本都没有变，依旧是集中在“A、S、D、F”键附近，方便玩家左右手的配合。毕竟“匍匐、站立、移动、攻击”是步兵单兵作战战术的基本步骤，在没有出现像劳拉吊钢索一般的特技战术动作创新之前，传统的操作设置已经历长时间的考验，没有必要进行大的改动。


虎式坦克出现了。

但对于画面来说，游戏中没有显著的变化，而且仅有的变化并不利于游戏的进行。例如画面风格变得更加阴暗，使得人物本身与复杂的战场背景难以分辨。特别强调的天气变化影响没有在战术上得到体现，相反在影响玩家的视野方面表现明显。无论是斯大林格勒的鹅毛大雪，还是中欧火车站上的瓢泼大雨，都妨碍玩家有效地观察敌情捕捉战机。但德国兵的视野丝毫没有受影响，一个不小心“alarm”的喊声就会响彻四周。回想前两代“盟军”那河流中美丽的漩涡、北极雪地上清晰的脚印，“盟军3”的画面实在没有能让人耳目一新的东西。尽管“斯大林格勒轰炸”、“奥马哈抢滩”具有极强的视觉冲击力，但谁都明白那不是“盟军3”的原创。在最考验图形画面的细节上，甚至可观察到不同队员拥挤在一起时肢体的相互穿透。拜托，他们不是鬼魂吧？不信？让所有的队员一起爬一个梯子，再放大画面看看。

多人作战模式——有失有得



“战争从来不是一个人的游戏，从来不是”。每一代“盟军”都体现了这一特点。因此从第1代开始，多人连机游戏，各人操纵不同的角色，合作完成任务，一直为玩家所津津乐道。而在“盟军3”里，这一模式得到了新的拓展。玩家可进行相互的战术对抗。在战斗开始之前双方都分配到相同的金钱，购买侦察兵、步枪兵、医疗兵等兵种和军官，然后选取战场，布置自己的散兵线分配火力，进行攻防作战。对于屠杀惯德国兵的玩家来说，这的确是个新的挑战。试想两个“盟军”老手各自调兵遣将，你来我往，那是如何变幻无穷的乐趣。不过，问题是怎么解释两群同样穿着盟军军服的人相互厮杀的现象呢？莫非是战术演习？

但是，在增加了对抗乐趣的同时，合作的乐趣却消失了。无论是在当初的试玩版还是现在的正式版，我们都没能找到合作完成任务的方法，尽管“cooperative”（合作的）的选项是可找到的，但是却仅仅限于合作对战，这不能不说是一种缺憾。

剧情设计——尚待弥补的遗憾



尽管是即时战术类游戏，但无法想象脱离了二战的背景，《盟军敢死队》系列还能有原来的魅力。对于一款需要通过暗杀、爆破、下毒等手段来完成任务的游戏，“对抗邪恶的纳粹”这个战争背景给了所有的行为一个合理的道德解释。因此在前两代游戏中，玩家可自由选择任务完成的方式，特别是在2代中，如果尽量采用“打晕后捆绑”的方式消灭敌人完成任务，会得到特别的高分。在“盟军3”中，剧情的设计没有大的突破，依旧是按照战争的进程，完成一系列小任务构成的大战役。从剧情角度来说，故事性的缺乏对于一款游戏的内涵是不小的损害。因此，设计小组采用了一种取巧的办法——大量借助影视情节。从画面中玩家可看到，3个战役中有两个背景是来自知名的国外战争影片。斯大林格勒狙击手的对决明显就是《兵临城下》的翻版，而诺曼底滩头弹雨下的登陆艇抢滩毫无疑问是取自《拯救大兵瑞恩》。至于中欧战役的情节设计则来自一部较老的二战电影《火车》，也许他们还参考了经典的《铁道游击队》。大量电影情节的引入使得玩家在游戏的同时有了很大的联想空间。例如仅仅观看动画无法感受登陆冲锋时的心情，但电影告诉玩家士兵会颤抖、呕吐、祈祷；在痛快地消灭敌人时，玩家不会知道潜伏需要经受严寒、酷热、饥饿、困倦，但斯大林格勒的狙击手瓦西里会让人明白这些痛苦；至于炮弹在身边爆炸，肢体鲜血在身边横飞，士兵是如何躲在反坦克三角锥后瑟瑟发抖，如果游戏没有充分的表达，玩家尽可去参考《拯救大兵瑞恩》那著名的40分钟。没错，这就是战争，绞肉机一般的战争。对于父母亲人来说意味着全部的一条生命，在这里只是消耗品。人命在这里微不足道，任务才是最重要的。所以士兵才那么珍视手中的武器，那么信赖他们的战友，因为他们要从战争中幸存下来。“战争的目的不是胜利，是为了让对抗邪恶的善良的人们，完整无缺地回到他们亲人的身边，幸福地生活。”马歇尔将军曾如此告诉下属。简单质朴的真理，仅仅通过游戏未必能表达；借助电影背景的拓展，有心的玩家可去体验。虽然不能独立表达是一种缺憾，但“盟军3”毕竟给人以思考的机会。

尽管经常被称为“第九艺术”，但游戏始终难以继电影之后进入艺术的殿堂。其原因就在于缺乏完善的游戏剧情编剧策划。绝大多数游戏都强调操作的爽快，达到目的的成就感，但故事背后给人们的启示和思考实在太少。《拯救大兵瑞恩》告诉我们“对一个母亲来说，最后一个儿子是她世界的全部”；《辛德勒的名单》告诉我们“救人一命，如救苍生”，《生死谍变》让人感触“我们是相亲相爱的同胞，为什么要举枪相对？”虽然有《银翼杀手》、《异域镇魂曲》这样具备艺术性的游戏，但在网络游戏盛行的今天，将游戏上升到艺术的高度，前途并不光明。希望“盟军3”的出现，能给玩家以希望。

最后，让我们用央视热播的《兄弟连》中的一段话作为本文的结尾。

“这是场漫长而艰苦的战争，你们英勇骄傲地为祖国作战，是紧密团结的不平凡的群体。弟兄们曾经在战斗中分享过同一个散兵坑，彼此相互扶持，一起看到死亡，经受磨难直到今天。很骄傲能与你们一起作战，现在你们有权享受幸福温暖的和平生活。”

只有领悟了战争，才能真正享受和平。



火力掩护下埋设地雷。



击毙最后一个敌人狙击手。



狙击手的对决。



拼死也要炸掉虎式坦克。



当硬汉遇上柔情

MAX PAYNE 2——评《英雄本色2》

■四川 心灵捕手

总评 92



画面和音效都相当出色，再次打造了一个不逊色于吴宇森动作片精彩的暴力美学之作。

游戏创新不多，流程偏短有失一款大作的水准。

制作	Remedy Entertainment
发行	Rockstar Games
载体	CD×2
类型	动作射击
语言	英文
环境	Windows 98/2000/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

要成为英雄，就要经历常人所不能体验的痛苦，像马克思·佩恩那样的悲情英雄尤其如此。而英雄通常也都是无法寂寞的，因为我们需要英雄，需要他们的事迹。于是马克思·佩恩再度出山了，尽管他可选择离开药品调查局返回自己更喜欢的纽约警察局去，但他却似乎无法主宰自己的命运，因为英雄的命运，掌握在我们手中。同样，这也是我们爱戴马克思·佩恩的原因。

两年前，名不见经传的芬兰制作小组Remedy Entertainment开发出了《英雄本色》，在这之前，从没有人想到过吴宇森的暴力美学和子弹时间（bullet-time）的配合会产生如此的效果。当子弹扑面而来时，在辗转腾挪间，我们恍惚觉得自己就像无敌的小马哥，在这之前，我们从来没有像如此般喜爱过手中的枪。《英雄本色》毫无疑问是经典，它第一个完美地诠释了暴力美学的精髓，尽管时间过去了两年，效颦之作也见过了不少，但是却没有一款可以跟其比肩。今年10月，《英雄本色》的原班制作人马为我们推出了这款续集。当仅仅花了10小时就将游戏通关之后，笔者要承认，这是一款延续了前作精神的游戏，仅此而已。在这两年中，见过更多世面的我们变得更加贪心，我们想从游戏中得到更多惊喜，但遗憾的是，笔者的收获并不多。

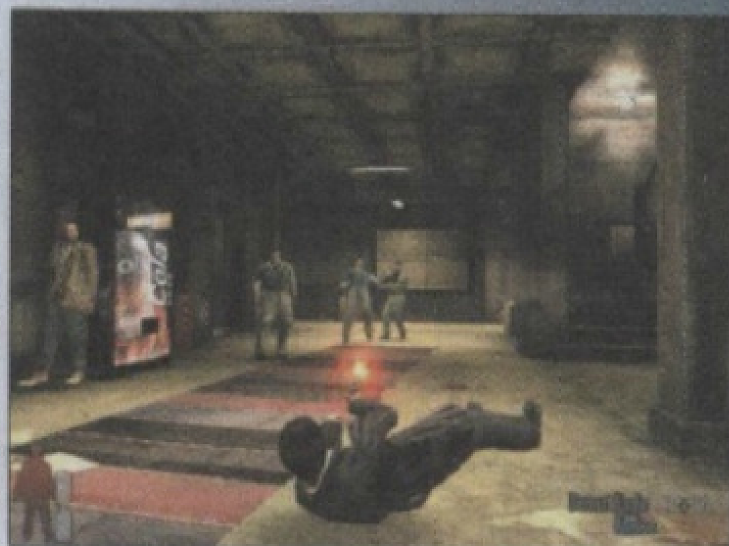
佩恩老了，尽管身手仍然和原来一样利落，但他的确是老了。皱纹爬上了他的额头，语音也变得更加沧桑，好像是从布拉德·彼特一下变成了梅尔·吉布森，但不可否认，这让佩恩拥有了更加成熟的魅力。剧情延续前作，佩恩刚刚走完了他的复仇之路，已成了英雄的他对生活也没有了希望，于是他离开DEA（药品调查局），回到NYPD（纽约警局）当上了一名平凡的警探。但英雄是不允许平凡的，曾与佩恩有过千丝万缕联系的秘密黑帮组织Inner Circle内部发生了抢夺权力的斗争，佩恩也身不由己地被卷了进去。在一步一步的调查中，佩恩发现警局内部有Inner Circle的卧底，而Inner Circle的斗争关系也远非表面上看到的那么简单，揭开整个阴谋的过程，步步充满杀机。在游戏的宣传过程中，“马克思·佩恩的爱情故事”一直是作为最大的卖点存在，看得出来，制作方在1代的结尾已埋下了伏笔，本来与佩恩为敌的女杀手莫娜在最后舍身救下了佩恩，在2代中，她理所当然地复活了，并和佩恩展开了一段精彩的感情戏。好吧，事实上我们并不反对这样的设计，尽管游戏演绎的是吴宇森的暴力美学，但制作者们似乎并不理睬老吴在电影《英雄本色》或《喋血双雄》中爱玩的“兄弟友情最高”的那一套，而是坚决贯彻了好莱坞爱用的路子，英雄是应该有美女相伴的。虽然在游戏中，莫娜的样子看起来有点像《黑客帝国》中的安妮·摩丝，并不是完全符合东方人眼中的美女标准。在游戏中有个片段，佩恩在梦境中同时见到了死去的妻子与莫娜，但他选择了后者，接着在另一个梦中，佩恩见到了被关在牢笼中的自己，代表“妄想”、“神经

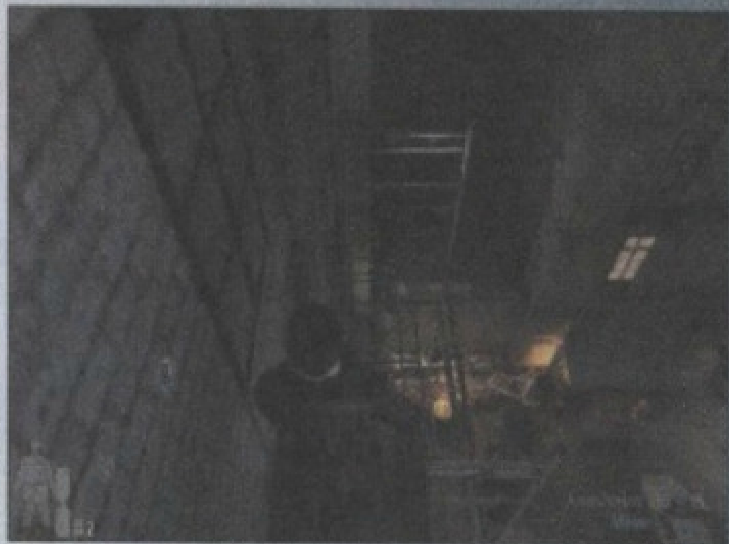


美国的老太太都是这样的吗?

质"、"精神分裂"和"暴躁"等几种性格的佩恩正在接受着惩罚。实际上马克思·佩恩一直生活在痛苦中，玩家大可不必介怀他在第1集中曾怎样亡命地为了被杀害的妻儿复仇，却又在本集中与另一个美女上演铁血柔情，因为老外是很难领会杨过那种处理感情的方式的。马克思·佩恩是一条不折不扣的好汉，这毫无疑问。

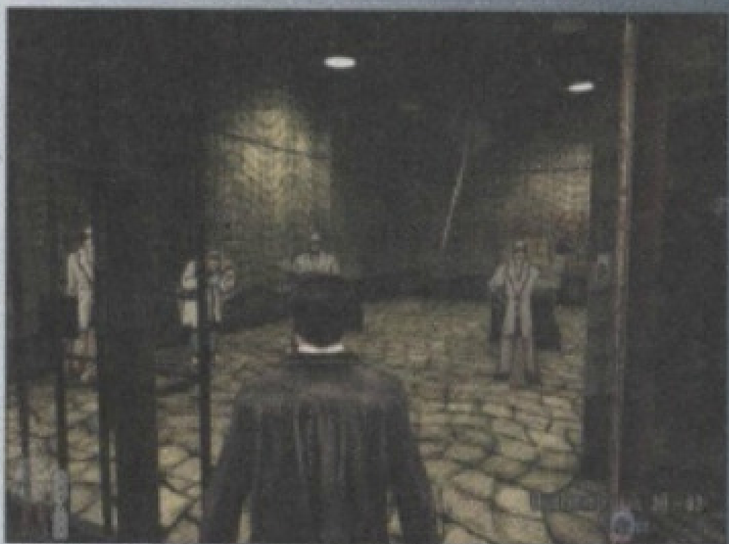
总的来说，感觉游戏的难度下降了不少，这跟某些设计有关。在系统上，前一作中大放异彩的"子弹时间"系统（鼠标右键使出）已不复当年之勇，事实上，笔者在整个游戏中仅仅使用了一次而已，而且是出于好奇。左Shift键上的特殊鱼跃功能足以应付战斗的需要，它让"子弹时间"功能变成了鸡肋。如果要说问题出在哪里，那就是鱼跃射击功能让时间走得实在慢过头了，有足够的余暇来让玩家调整准星，并给敌人致命一枪，而且姿势还相当漂亮，这是让游戏难度下降的一大原因。另一个因素在于，游戏中的大部分场景都是在各类建筑物中，这样玩家可充分利用堵门或迂回闪避等战术了。一般来说，大部分敌人都不会使用翻滚等躲避技巧，如果马克思·佩恩躲在门后，他们就会傻乎乎地冲上来，直到一个一个被躲在门后的佩恩给撂倒。而如果敌人躲在门后，玩家可操作佩恩扔一个手雷进去，炸得敌人鸡飞狗跳，但这一招敌人却永远也无法学会。此外，利用S/L大法可让任何一个射击游戏的菜鸟玩家打通关，游戏过程中更有数量众多的补血瓶可找到，而患有强迫症的玩家有可能非要利用S/L大法保证在不受伤的前提下打倒敌人，以将携带的血瓶数量始终保持在8个的上限，要做到这一点其实并不困难。当然，最令人诟病的在于，制作者曾承诺本游戏的长度将是1代的1.5倍以上，实际上打穿《英雄本色2》所使用的时间要远远少于1代，这令其看起来更像是一个资料片，而非正统的续集。


看看那个躲在自动贩卖机后面的流浪汉，他相当聪明。


从这里跳下去？这应该是蝙蝠侠干的活儿。

另外，马克思·佩恩在手中持枪时英勇无敌，但赤手空拳时却完全没有攻击性，也是一个不合理的设计。这样设计唯一的好处在于，制作者们在第3章开始时让佩恩面对仅仅一个持枪的敌人时也只能亡命逃跑，哪怕将敌人撞翻在地也无法夺过他的枪械。说实在的，这很刺激，佩恩只有逃到某个有枪的地方，拿到武器才能向敌人展开还击，但这的确让人感到不合理，不禁令人怀念起1代后面那个别致的"功夫版"马克思·佩恩来。

当然，制作者的天才并没有在第1集中完全用尽，在《英雄本色2》中，我们还可看见一些令人称道的亮点。那个叫"Address Unknown"的TV-show制作现场令人印象深刻，虽然所有场景都是由纸板道具组成，但是却带给人强烈的诡异感，不时从不知何处发出的恐怖叫声更是令人惊悚，看来老外的电视文化的确有过人的一套。不过玩家在第一次到达这里时，竟然在整个场景中没遇到一个敌人，只需要找到各个通道走到莫娜的居所就算打完了一关，事后想起来真得感叹制作者的大胆。仅仅从这一关来看，《英雄本色2》简直变成了一款传统的冒险游戏。另外，在游戏后期的某几关中可操作莫娜，从与佩恩平行的剧情上来前进，这是个极佳的点子。想想看，当某一关佩恩从窗口跳出爆炸的大楼后，却撞上了铁栏杆，并被木材压住，半晌脱身不得，而敌人趁机包抄过来，怎么办？镜头一转，玩家操作莫娜来到了这里，并在对面高楼的平台上使用狙击枪干掉逼近佩恩的敌人，掩护他脱身，如此配合令人感觉他俩实在是天生一对，这时候笔者禁不住发出赞叹："莫娜，真是个好姑娘。"注意，当身材修长的莫娜在漂亮的鱼跃中将对手击毙时，那种感觉实在是难以言喻的爽。


想参加一次这样的电视节目吗？


堵口子是最适用的战术。

在一些细节上，笔者也感到比较满意。场景中的许多小物品都可跟角色发生互动，例如椅子可撞翻、卫生间的水龙头可拧开，甚至在一关中，笔者迷上了用手枪将一个台球桌上的球全部打进袋的无聊把戏。另外，游戏中的许多电视节目都在传达一些情节，尤其是在最后佩恩的梦境中，电视中可看到许多有意思的内容，了解游戏剧情的玩家想必肯定不会错过。《英雄本色2》对机器配置的要求并不苛刻，虽然游戏的引擎在1代的基础上作了大幅强化，但玩家只要拥有800MHz以上的CPU、GeForce2以上级别的显卡就可跑起来，当然，拥有豪华配置机器的玩家可享受到更加完美的效果。

总的来看，《英雄本色2》不失为一款可玩性极高的游戏，但除了加入爱情，Remedy小组在制作这款续集时并没有想出太多的好点子，更多的还是在延续以前的东西，挚爱《英雄本色》的玩家也许不会太失望，但难免会感到不过瘾。不过，作为一款成功之作的续集而言，要超越原作本来是极其困难的事。可以肯定，Remedy小组还会推出系列的第3作，马克思·佩恩的个人传奇还会延续。怎样取得更大的突破，是摆在Remedy面前的一道难题。P


文尼的大脑袋挡住了视线，这是游戏视角设计上的一个败笔。

CALL OF DUTY

二战老兵的战场实录

使命召唤

■云南 善良的大灰狼



总评 93

大气磅礴的战争场面，酣畅淋漓的动作射击，脍炙人口的经典战役，耐玩持久的多人模式，堪称本年度最佳动作射击游戏。

游戏有益身心，沉迷有害健康。

- 制作 Infinity Ward
- 发行 Activision
- 载体 CD×2
- 类型 动作射击
- 语言 英文
- 环境 Windows 98/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

2003年度最好的动作射击游戏是什么？到目前为止，我可以毫不犹豫地回答，那就是《使命召唤》（Call of Duty）！

Infinity Ward是谁？如果没有《使命召唤》，或许我们很难对这家才成立不久的新公司有所关注，即使公司里的绝大部分员工早已是游戏开发领域的精英老手。什么？你想知道他们曾制作过哪些游戏，很遗憾，那长长的游戏列表清单我实在很难全部记住，不过其中一款名叫《荣誉勋章》（Medal of Honor）的游戏，我相信你不会感到陌生。是的，Infinity Ward的全部成员都来自《荣誉勋章》的开发团队，确切地说，它是由知名游戏发行公司Activision牵头，由22名原《荣誉勋章》的主创开发人员自立门户后所成立的公司，他们的第一款作品就是《使命召唤》。同样是二战的题材，同样是第一人称动作射击游戏，开发人员甚至又来自同一个开发团队，那么《使命召唤》和《荣誉勋章》到底有何不同呢？要知道《荣誉勋章》获得了无数的荣誉，被人称之为最成功的二战射击游戏，《使命召唤》能取而代之吗？



由于采用的是游戏引擎演示，因此开场CG效果欠佳。



逼真细腻的画面，如果不说，大概不会有人认得出这就是以昏暗闻名的重返德军引擎的作品。

真实，这才是战争

无论你是新人还是老鸟，进入《使命召唤》，获得的第一印象都是真实，从未有过的真实。战争是什么？众多的二战题材动作射击游戏在把战争比喻成个人英雄主义无敌无畏的同时，《使命召唤》告诉你，战争只不过是数不清的无名英雄所堆砌成的历史。正因为此，在这款游戏中，你始终只是一名普通的士兵，不要梦想游戏制作人会对你有特殊照顾，更不要期待那根本不可能属于你的战场指挥权，活下去取得胜利就是你战斗的意义。在暴风雨般密集的火网下，潮水一般的士兵成片成片地倒下，后面是督战队的枪口，前面是德国人的防线，从未有过的恐惧开始在你的心头弥漫。不要以为这不过是对电影场景的复述，这就是《使命召唤》中的实景。《荣誉勋章》曾被人称作是《拯救大兵瑞恩》的游戏版，它也的确做到了这点，因此获得了成功，但转头再看《使命召唤》，你会发现不止是《拯救大兵瑞恩》、《战火兄弟连》、《兵临城下》等经典二战影片全都被融入了游戏之中。从法国南部诺曼底小镇到白雪皑皑的奥得河畔，从步步杀机的“提尔皮兹”战舰到斯大林格勒，最终占领柏林国会大厦，升起胜利的红旗，那些脍炙人口的经典场景通过设计者的巧妙构思被细致地融入到任务剧情中，让你感觉自己在进行一场真实的二战。战场上密集的火网，随时呼啸而来的炮弹，不停地俯冲扫射的战斗机，你随时可能阵亡，避无可避，这是电脑作弊

吗？当然不是，这不过是战场的真实描述，无论你是否是主角，战场对于所有人都是公平的，也正通过这种对战争残酷的完全再现，《使命召唤》拥有了让人无可挑剔的真实，而这恰恰是二战题材游戏最容易让人投入的一点。

音效对于大部分游戏而言，只能算点缀，而不是重点，但在《使命召唤》中，这种点缀却再一次验证了游戏的真实和由此产生的魅力，负责《荣誉勋章》音效制作的设计者本次同样加入了游戏开发团队，因此《使命召唤》的音效只用两个字就可形容，那就是“逼真”。不仅每种枪械都有属于自己的音效，就连子弹击中人体时音效也是通过真枪在牛肉和西瓜上多次试验后进行采集制作，让人感叹于设计人员的敬业和专业。唯一让人有些诧异和惊讶的是，或许考虑到欧美玩家的需要，苏军士兵也说上了英语，只不过他们同样带着自己浓浓的苏联口声。除此之外，游戏其他部分的音效也非常出色，行动时的脚步声、狙击枪射击后的回响音、坦克履带碾压地面的震动声、战斗机俯冲射击时的呼啸声、子弹从耳边擦过的锐利声，由于游戏支持创新的EAX1/2/3环境音效，因此只要大家有一块中档的声卡和一个普通的2.1音箱，战争电影大片的效果相信会让你兴奋的。


《兵临城下》经典一幕通过游戏重现了。


密集的德军防空炮火。

精彩，战场上的艺术

《使命召唤》一改《荣誉勋章》中只有美军任务的设计，加入了英军和苏军的任务，因此可让玩家从多个角度来体验战争，二战中那些经典的战役都能一一感受，正因为此，《使命召唤》可以称得上是一款完整的二战题材游戏（PS：欧美游戏公司一直都不重视中国，因此二战的中国部分只能等我们自己来开发了）。与此同时，借鉴了《荣誉勋章》中的成功经验，游戏有着不同方式的作战任务，普通的动作射击自不必说，坐车穿越敌军战线、驾驶坦克进行大战以及控制防空炮对战斯图卡俯冲轰炸机等任务的加入，让人在游戏的过程中能长时间地保持新鲜与乐趣。


炮弹随时会在眼前爆炸，这就是战争的残酷。

武器的设计是动作射击游戏成功的关键，与游戏最大的特色一样，《使命召唤》同样把真实作为了这次的重点。游戏中提供了大量二战时期的真实武器，敌人被打死后武器都可缴获，从美军著名的汤姆逊冲锋枪、M1加兰德半自动步枪，英军的STEN冲锋枪、布朗机枪，苏军的PPSH冲锋枪到德军使用的MP40冲锋枪、鲁格P38手枪等，应有尽有，而且区分非常明显，子弹无法通用不说，就连枪械中弹匣子弹没打完时换弹夹不会拉枪栓这种真实的限定也完全保留，而且不同于某些游戏中把玩家当作军火库的设计。玩家随身携带的武器数量也有着严格的限制，在某些关卡（如斯大林格勒只给5发子弹没有枪就要打冲锋，还记得《兵临城下》吧？）中逼迫着玩家学会在猛打猛冲之外的其他战法。


英军红魔部队。

电脑AI是衡量一款游戏乐趣性的重要指标，《使令召唤》在提供新手、普通、艰难和老手4种差异化难度选择的同时，敌人AI反应也保持较一致，无论在何种难度下，敌人遭遇袭击时都会立刻趴下或藏身掩体后，然后通过探头观察进行反击，同时他们在换弹夹时也会选择躲起来。如果你扔给他们一枚手雷，要注意：如果扔得过早，他们会大喊大叫地把它扔回来；如果扔得适时，他们则会四散奔逃躲避爆炸，这时你就可对这些逃命的“枪靶”进行射击了。除了会把还没有爆炸的手雷扔回来外，敌人也会主动地投掷手雷，抢占机关枪和绕到你身后用枪托进行偷袭。


《战火兄弟连》中的经典场景。

体贴，面向新人的游戏

《使命召唤》采用了改进版的《重返德军总部》引擎（即QuakeⅢ引擎），因此在人物建模和光影特效贴图上都有了明显的改进，不仅原有的画面昏暗感被彻底去除，最为重要的一点，对电脑运行配置的要求大大降低了，只要有一台时下普通配置的电脑，就可流畅地进行游戏。当然如果你的电脑配置够好，通过全屏抗锯齿、异性过滤、动态光源等效果的开启，游戏的画质会有更大的提升。在键位设定上，《使命召唤》采用了通常的（W、S、A、D）+鼠标的模式，其他的一些设置也与我们的习惯相符，因此你可轻松地上手游戏。屏幕左下方的指南针也能对任务的路线位置进行指示，就算有人对英文对白和剧情解说一窍不通，只要会看指南针，一样可轻松通关游戏。


与《荣誉勋章》如出一辙的画面。

尽管本月中的动作射击游戏数不胜数，二战题材的也多有涉猎，但比起《使命召唤》来，它们仍有相当的距离。如果你不是一定要对《使命召唤》不支持真实物理引擎损伤的小小问题加以追究的话，它绝对可以称得上2003年度最好的动作射击游戏。


看看天上密集的飞机，伞兵正从中降下。



两年前的Remedy Entertainment还只是一家名不见经传的芬兰游戏制作公司，但就在那一年，他们开发的《英雄本色》让全球玩家为之震惊。游戏以纽约警局探员Max Payne的复仇经历为故事主脉，将好莱坞侦探电影的摄影技巧和吴宇森动作电影的表现手法融会贯通，完美地体现在游戏中，打造出全新的动作游戏感受。今年秋季，《英雄本色》原班人马再接再厉，如期推出该游戏的续作，Max Payne不但要再度置身于与黑社会的斗争中，还要面临早已成为黑帮内应的同事的陷害，以及自己失妻丧子后内心的心理困惑。游戏中最重要的还在于其与黑帮女杀手Mona的曲折恋情，他们的感情纠葛将让玩家为之牵肠挂肚。漂亮的画面、流畅的操作、复杂的剧情，《英雄本色2——硬汉柔情》不愧为今年最值得玩的动作游戏之一。

英雄本色2 硬汉柔情

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

■品游轩 苹果熟了

总评 92



制作	Remedy Entertainment
发行	Rockstar Games
载体	CD×2
类型	动作
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：1.5GB

第一部 暗黑深处
The Darkness Inside

幕启
Prologue

好一个雷雨交加的鬼天气！

我这是怎么了？浑身是伤躺在床上。

我——Max Payne，NYPD的干探，四周扫视一圈，没错，这里是医院了。这是怎么回事？

身上道道伤口渗出血水，更要命的是头痛欲裂，昨天晚上的事情都想不起来了。挣扎着爬起来，扯掉手腕上的输液针头，走出病房。我居然是在ICU（重症监护病房）接受治疗，我得离开这儿。外面风大雨大，闪电伴着雷声似乎要把这世界撕裂。

医院走廊中，那些安装有IC卡门锁的大门我都无法通过，好在还有没锁着的门。踉踉跄跄没走几步，幻觉又出现了，脑海中浮现出Mona Sax，我吻了这个漂亮的女人。在管理处（Administration）的旁边，透过房门可以看见手术室中有人倒在血泊中。进去发现这人已经毙命，隐隐中感觉不妙，在尸体旁拾获手枪一把。突然有蒙面枪手闯入，手起枪响，贼人倒下，先下手为强！

在病房之中穿行，这里怎么没有一个医护人员。人呢？都跑哪儿去了。我越走越急，途经病房接待处（Reception），乘坐大厅电梯下去，在楼下遇见老头Jim Bravura——我在警局的上司，他向我嚷嚷着："Payne，你到底做了什么？你把她给杀了。"晕晕沉沉的我一下子没弄清他的意思，我把谁杀了？"砰！"忽然枪声大作，前方有蒙面枪手冲进来，老头瞬间被乱枪打死。我赶紧躲回电梯中，子弹在耳边呼啸着，枪手击爆了电梯旁的医用氧气瓶，电梯被炸坠落底层。幸好我没

事，挣扎着走出电梯，发现对面就是停尸间，房间中央的手术台上有一具女尸，这不是Winterson吗？和我坐一个办公室的同事，难道刚才老头说是我杀了她？

第1章 意外重逢
Elevator Doors

脑海深处的点点记忆逐渐汇成缕缕思绪……

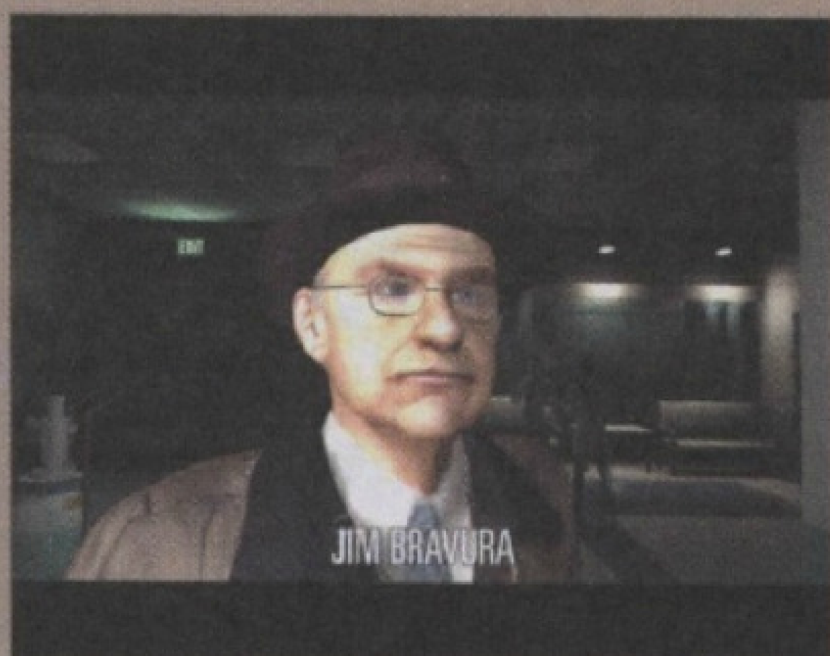
经过那次劫难，我失去了妻儿，尽管拜Alfred Woden所赐，有关方面将我美化为一个公众眼中的英雄，但我受不了这种刻意的包装宣传，于是离开DEA（药品管理局）回到了过去任职的NYPD。

昨天深夜，同样是一个冷雨夜，我驾车穿行于漆黑的纽约街区，车载电台传来了NYPD协调部门的指令："有人报告你目前所处的街区某建筑物内有数量不明的武装分子出现，请即刻前往支援。"这建筑物好像是属于黑帮份子Vladimir的仓库，对那儿没有谁比我更熟悉的了。刚刚抵达仓库，就有人从窗户向我射击，院子右边的小侧门是开启的，从这里绕到后面进入仓库。仓库中很安静，没走几步，一个清洁工打扮的人走了进来，可能是被我手中的枪吓着了，有些哆嗦的他主动为我带路。当他为我打开前面的卷闸门时，我一时大意，直接往前走了，谁知这小子在后面拔出枪试图偷袭我，幸亏枪法太差，子弹擦耳而过。我回头两枪干掉他，惊动了前面另外一名敌人，他持枪冲过来，自然也是丧命于我的枪下。

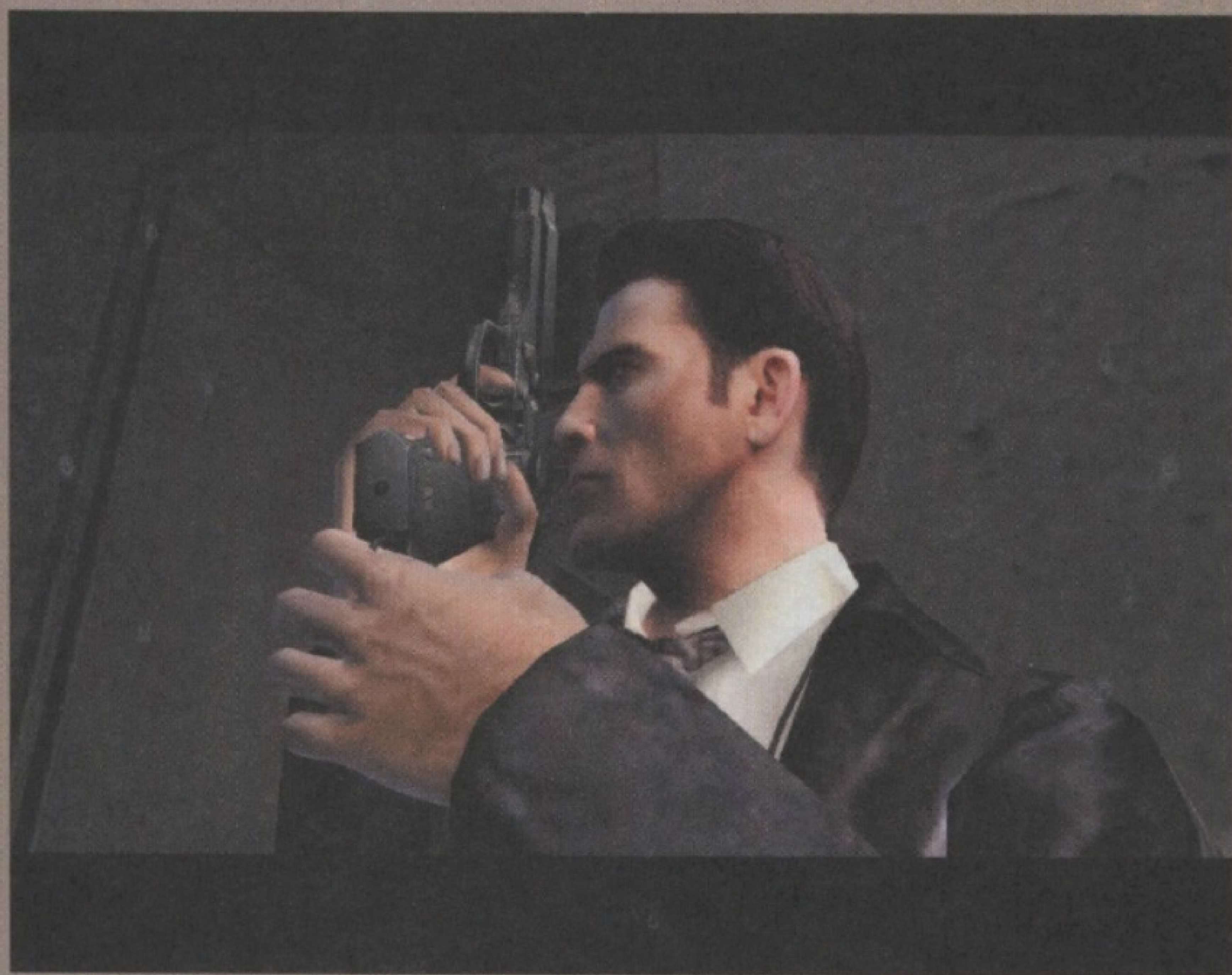
沿楼梯上楼，发现有两个歹徒正持枪威胁一名黑人女孩。"我是安妮，Vladimir的手下，你们要当心点，识相的就赶紧放开我。"女孩的怒吼似乎没有丝毫作用，眼看情况危急，我一个箭步冲了进去："纽约警察，放下武器！"尽管我的出现让歹徒们惊慌失措，但是以一敌二，我可占不到便宜。坏蛋们也意识到了这点，略一迟疑后，一个家伙操起手中的乌兹冲锋枪向我扫射，我只得躲避到门外。就在这之后，屋里的安妮惨遭杀害，尽管随后我干掉了这两个家伙，但没有从他们枪口下救出女孩让我的心情徒然变得很坏，很坏。

枪声引来了其余的歹徒，我且进且战。自知不是对手的坏蛋们往货运电梯逃去，但他们怎么也没有想到，徐徐开启的电梯门恰恰是他们的地狱之门。几声枪响，坏蛋倒下了，一名红衣女子翩然而出。"Mona，是你吗？"来者不曾言语，便迅即离开了，我乘坐电梯追到1楼，发现她已经离开了仓库。怅然若失的我决定也赶紧离开这里，仓库中还有几名残余的匪徒，他们从一小门逃出了仓库，并且驾驶一辆工具车企图逃跑。联想到刚才遇到的坏蛋打扮，看来这些人


从镜子中可以看出，Max可真是伤得不轻。



Max的上司是个一本正经的老头。



操作指南：

W、S、A、D：前后左右方向控制。
E：动作键（使用物品、开门、接听电话等）/打开狙击模式（手持狙击步枪时）。
R：换弹夹。
C：蹲下。
F：徒手攻击/投掷手雷、燃烧瓶。
Space：跳跃（配合方向键，可做出侧滚和前后滚翻的动作）。
Tab：使用补血药瓶。
Shift：打开特殊射击模式（需配合方向键）/躲闪。
数字键1：切换徒手攻击，选择装备手雷或燃烧瓶。
数字键2：切换手枪类武器。
数字键3：切换霰弹枪类武器。
数字键4：切换冲锋枪类武器。
数字键5：切换突击步枪类武器。
数字键6：切换狙击步枪类武器。
鼠标左键：开火。
鼠标右键：打开"子弹时间"模式。
鼠标滚轮：选择武器。
移动鼠标：变换视角。

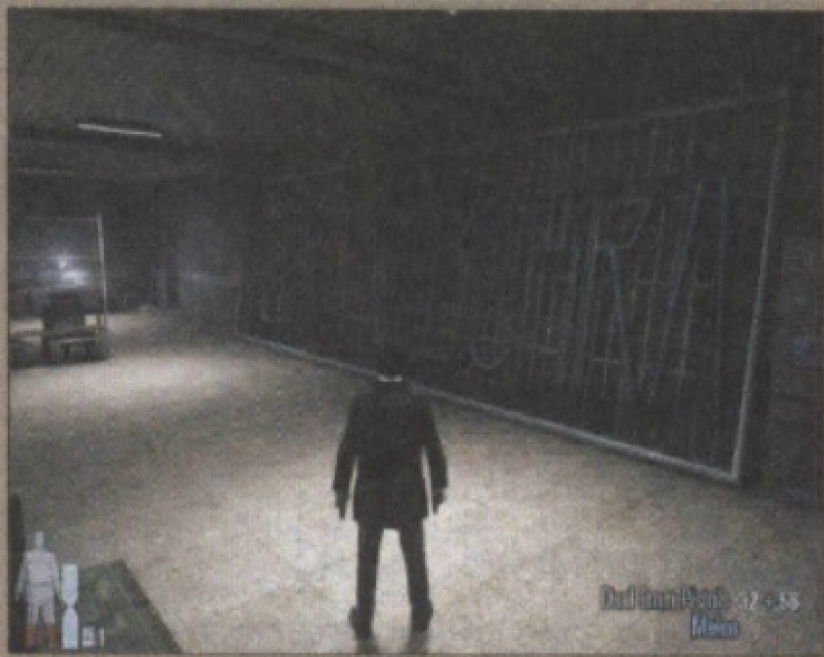
都是Squeaky清洁公司的员工。我追了上去，对准货车举枪射击，坏蛋们穷凶极恶地驾车向我撞来，眼看我就要被车撞倒，身后突然有人拉了我一把，避开了货车，是Winterson。坏蛋们逃脱了，我有些气恼，对搭档的帮助连一句“谢谢”也忘记说了。

第2章 罪恶计划
A Criminal Mastermind

Mona不是死了吗？这可是我亲眼看见的，假不了。可刚刚在仓库中出现的明明是她，不会是我眼花了吧？回到警局，我百思不得其解。“别太鲁莽了，Max，你还可以做得更好！”Winterson对我好言相劝。“这是我的行事方式。你管不着！”我多少有些恼羞成怒。我得去找Vladimir，从他那里应该可以查出些什么。Vladimir和我算是老相识了，尽管我知道他并非善类，但互相之间暂时还没有冲突。他投资了一大笔钱，打算把Ragnarock夜总会改建成Vodka酒店，这时应该正在酒店忙活儿呢。

到了酒店，刚下车就听见里面传出枪声，赶紧上前推门，门却从里面被锁死了。“Vladimir，你在干什么？该死的！”我嚷嚷着。“Max！快报警啊，这里有人要杀我。”

从后门进入酒店，这里还在装修阶段，到处都乱七八糟的。前方传来枪声，我拔枪小心谨慎地往枪声传来的楼梯上去。果真有一些持枪歹徒，对付他们可算是小菜一碟。楼道里有不少弹药武器，想到酒店中的敌人可能不少，我特别留心收集好这些“宝贝”，以备不时之需。走着走着，前方传来坏蛋的吼叫声：“干掉他！就他一个人，咱们围攻他！”激烈的枪声从前方传来，待我赶到现场，刚才大呼小叫的几个坏蛋早已小命不保。一个留着短金发的小伙子手持AK-47出现在我眼前，“你好，我叫Mike，是Vladimir的朋友。”有这样一位神勇的搭档，对我来说简直如虎添翼。一路杀去，几乎没遇到什么像样的抵挡。“Max，是你吗？我在这儿。”里面传来Vladimir的叫声。他遭到几名歹徒的围攻，非常狼狈地躲在后面。为首的头目Vinnie听到我出现的消息，气急败坏地命令手下：“快去，绕到他们后面，先干掉Max！”


Vodka酒店的前身是Ragnarock夜总会。


竭尽全力也没有能够挽救人质的生命。


有人从门缝下塞进一张照片。


梦境中的Mona，美丽却不真实。

虽然知道绝非我的对手，但那3名小喽罗依旧不敢违背老大的命令，从后面向我偷袭而来。还没等我行动，Mike早已动手了。踏过这几个家伙的尸体，我俩往Vladimir那儿走去。窗外，警笛声由远而近，Vinnie见势不妙，逃之夭夭。龟缩在里面的Vladimir钻了出来，“我的大英雄，我真想亲吻你以表示我的感激之情！”我没有心情听他这些屁话，只想弄明白他的仓库中为何会发生先前的事情。

第3章 噩梦醒来
The Depths of My Brain

从Vodka酒店回到自己家里，疲惫的我躺在沙发上，真想好好睡上一觉，但我又失眠了，剧烈的头痛让人思绪混乱。迷迷糊糊中，听见门外有人敲门，我去开门时，发现门下被人塞进一张照片，是Mona的照片！谁啊？开门一看，房外不见半个人影。我追了出去，推开走廊上挡路的废弃纸箱，往前走，走廊中怎么会有一条长长的下坡道？前面幽幽发着绿光，烟雾弥漫的尽头是一扇小门。推门进去，原来这是一间阴森森的太平间，让我毛骨悚然。忽然，一个停尸柜自己打开了，滑出一具女尸，是Mona！

“Max！”有人叫我，回头一看，Mona活生生地坐在手术台上，我没看错吧！眼皮底下的女尸确实不见了。我走近Mona，刚才还说着话的她却似乎没有任何反应。桌上的电话响了，先去接电话吧，电话中有人絮絮叨叨地说着什么，这是谁啊，究竟怎么回事？这时凄厉的警笛响了起来，“Max，放下武器！”Mona不见了，上司Jim Bravura带着几名警察持枪对着我，我竟然被捕了！Winterson和老头轮番对我发问，“你知道她没死，是吗？”“承认了吧！痛快点！”我的头越发痛了，桌上有把枪，我没想太多，本能地跑过去抓起枪，我要做的事就是——干掉他们！眼前白光一闪，我躺在沙发上，原来刚才不过是一场噩梦，想起梦境中的遭遇，额头上渗出了丝丝冷汗。Bang！Bang！

这次真的有人在敲门。

第4章 无处不在
No "Us" in This

来者何人？我拔出手枪，悄悄地来到门口，猛地开门！Mona！真是梦中伊人。"Max，老实告诉你，你，不不，咱们都处于危险中！有人要杀了咱们！"

砰！一声枪声，窗玻璃碎了，杀手来得这么快，我俩赶紧趴在地板上，街对面公寓的某个窗口有狙击手在袭击我们。"Max，记住我的话，要当心啊！"话音甫落，Mona人就不见了，跑得可真够快的。开门出去，走廊上有几具尸体，看来这些人刚才不幸遇到了Mona。前面传来巨大的枪声，一个清洁工打扮的人中枪从某间房中"飞"了出来。"给我滚出去！混蛋，谁也别想在我家里乱来。"邻居老太太端着一杆枪嚷嚷着，显然，刚刚被打死的坏蛋做梦也没想到会遇到这么强悍的老太婆。老太太见我胸佩警章，慷慨地送我一把不错的Shotgun。叮嘱她锁好房门，我该持枪去对付这些该死的坏蛋了。从老太太家旁边的窗口跳出去，小心沿着窗沿走，再跳到对面的窗沿上，脚下是公寓的院子。随着一阵刺耳的刹车声，又是那种Squeaky清洁公司的工具车，车上跳下几个歹徒，我将院中的油桶打爆，把他们送进了地狱。

从旁边的窗口爬进去，我的乖乖，这位老邻居在如此嘈杂的环境中竟然还睡得这么香。我穿过她的房间，从另外一个窗口出去，沿着窗沿再回到走廊时，有3个坏蛋正在那里等死呢，当然不能让他们白等。B301房间的门开了，一位身穿红色睡衣的太太走出来，我无意听她罗嗦。从她家的窗口跳到外面的脚手架上，上一层楼，这里就是坏蛋们监视我的地方，窗口放置着装备了长焦镜头的照相机，我的一举一动全在他们的眼皮之下。我无意间从相机镜头中看过去，此刻对面自己家里已经有歹徒闯入了，我得治治他们。出门穿过走廊，楼道里传来了枪声，今天晚上只有杀出一条血路才能脱身了！往上一直杀到7楼，发现这里的大门紧闭，需要密码才能开门。乘坐旁边的电梯下去到1楼，再穿过走廊下到地下室，一位穿着黄色工作服的公寓管理员显然被我的出现吓坏了。"别怕！我是警察。"从管理员口中得到密码667。回到7楼，打开走廊门，一个房间里冲出几个坏蛋，干掉他们后发现房间里一位蓝衣妇人倒在血泊中。从隔壁房间的窗口出去，沿着窗沿可以到达下面。

第5章 燕过留痕
A Sign of Her Passage

天知道这里的坏蛋还有多少！我得赶紧离开这个是非之地。沿着楼道下到3楼，其间少不了有主动送死的家伙，推开3楼的走廊门，门后有人被撞倒了，原来是个秃顶大胡子老头，他自称也是一名警察。随后在1楼出口大门后又遇见一个打扮清凉、走投无路的MM。大家一起搞定了几个坏蛋，从坏蛋身旁的通道下到地下室，关闭了公寓楼的煤气阀门，然后再回到3楼，刚才由于煤气泄漏引发的大火终于熄灭了，房间已被烧得一片狼藉。从房间窗口出去，叮嘱他们两个留在房间掩护我，我得下到院子去把那些残余的坏蛋干掉。顺着窗沿来到一个脚手架上，上到脚手架最高层，先把院子中那几个频频射击的坏蛋干掉，然后跳到斜对面的窗沿上，走几步，跳到另外一个脚手架上。刚刚跳上去，脚下的踏板就塌了，我跌到了院子里，好在没有大碍，不过这可惊动了院子里的其他敌人……

最后时刻，剩下的两个家伙慌忙开动工具车，一溜烟跑了。我随即去警局向上司报告这件事，老头Jim Bravura对我的遭遇不以为然，甚至以为我在夸大其词："看来我得提防坏蛋们下次拿着枪冲进我家来谋杀我了！"突然，我觉得可能需要对他们有所隐瞒，我得自己独立去查清这件案子。在自己的办公桌上，我发现曾经有人致电警局找我，电话号码被同事记下了。按照这个号码我打过去，



破损的煤气管阻挡了去路。



在公寓的地下室关闭煤气阀门。

游戏心得：

1.场景中红色的汽油桶和弹药箱（绿色的则不能）可以打爆，一方面你可以利用其对付敌人，另一方面你要小心反被其伤。

2.游戏中许多壁柜中有补血药瓶，注意搜索卫生间等地方，而在一般的大柜子、办公桌里却不会有。

3.相比前作而言，游戏"子弹时间（Bullet-Time）"模式实用性降低不少，因为子弹时间的速度提高了许多。

4.在击毙一个敌人后，如果出现敌人倒地的特写慢镜头，说明此时此地的敌人已经消灭完了。

5.戏中的漫画片段和过场动画制作精良，是游戏中的精华部分，通过它们还可以更好地了解剧情，不要轻易跳过哦。

6.游戏有5种难度可选，如果以最高难度"Dead on Arrival"通关后，可看到第2种结局。

对方竟然是Mona，“你不觉得太冒失了吗？警方很容易通过这个号码找到你？”而此时，我发现Winterson通过电话分机在偷听我和Mona之间的谈话，于是立即挂断了电话。“Max，我奉劝你，不要做傻事！”Winterson悻悻然说。

第6章 无尽恐惧
A Linear Sequence of Scares

通过电话，我知道了该如何去找到Mona。我来到曾经大红大紫的电视节目“Address Unknown”的制作现场，她就住在这里。废弃的片场显示出节目过去曾经的辉煌，遗留下来的各种布景今天看来更像是游乐场的刺激游戏。Mona的房间在片场最里面，上楼梯后左边的房间即是。我敲了敲门，锁了，好像没人。从另一边的门进去，是一个通往后面的通道，从这里可以看见Mona房间的一扇窗户开着，她不会出事了吧？我跳过楼梯扶手，蹑手蹑脚地踩着楼下房间屋顶，从那扇窗户爬了进去。她不在房里，浴室中传来哗哗的流水声，我打开浴室门，里面弥漫着淡雅的香气和微热的蒸汽。“我知道是你，Max！麻烦你把浴巾递给我。”和心中暗恋多时的女人在这种情形下见面，我一时间有些迷糊了……

第7章 棘手难题
The Million Dollar Question

Mona告诉我，表面上看，近来我经历的事和Squeaky清洁公司有关，实际上这其中有更为隐秘的东西，她已经找到了一个人愿意透露清洁公司的内幕。事不宜迟，马上出发去找Mona提到的Corcoran。来到他居住的公寓大楼，发现几辆清洁公司的工具车停在下面，这些可恶的家伙，怎么好像阴魂不散似地跟着我。Mona守在大堂的监控台前观察整栋大楼的情况，而我则去30楼找寻目标，我们相约以无线对讲机来联系。到了30楼，踏出电梯门就觉得不对劲，整层楼面异常安静。

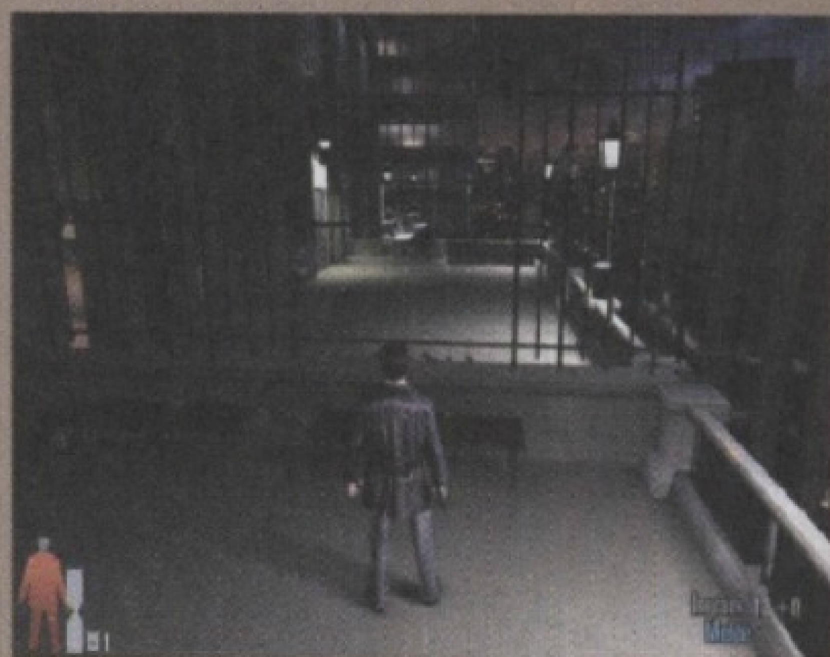
“嗒嗒嗒……”坏蛋们冲着我来了，密集的子弹打在我身后的墙壁上，激起些许尘烟。我就地一个侧滚，同时开枪射击，敌人应声倒下。Corcoran房间的门锁了，而隔壁有一扇门可以打开，里面透出浓浓的血腥气，房间里正在清理现场的两个家伙顷刻间成为枪下亡魂。我走上这房间的露台，发现这里和Corcoran房间之间的护栏被破坏了，我赶紧从这里跳过去进入Corcoran的房间。

这是一个复式的套间，1楼没人，我沿着楼梯悄悄摸上楼去。这里有几名匪徒，干掉他们。Corcoran早已经倒在血泊中了，我只得遗憾地把这情况告诉了Mona。之后沿楼梯下去，到达一个宽敞的娱乐房，有个歹徒竟然在即兴弹奏钢琴。干掉他们后，从房间外露台的一侧跳到雨阳蓬上，再跳到28楼的露台。从露台进房间后，利用其中的家具摆设作掩护清除掉几个坏蛋，从另外的房间楼梯下去，到了27楼。在这里发现一个清洁外墙用的工作吊篮，这时Mona好像在下面出现了麻烦，我们之间的联系中断了。

联想到Mona可能遭遇不测，我决定赶紧下去。跳上吊篮，按动电钮缓缓降下，但事实证明这不是一条安全的捷径——楼上的坏蛋发现了我的行踪，不断往下扔出手雷。我只得离开吊篮，借助大楼外面的防火梯一层层跳下去。突然，一个窗口中有人被室内的强大火力给轰了出来。我小心地走到窗口前，往里扫了一梭子子弹，听见里面敌人发出最后的惨叫，这才安心地从窗口跳进去，发现自己已经到了23楼。在楼梯间收拾了几个喽罗后，电梯门突然开了，我连忙躲在一旁，窥视着电梯的动静。小头目Kaufman带领其手下几个干将特意来对付我了，干掉这个惯使双枪的家伙确实有些难度。为避免被他们围攻，先逐个除去其党羽是我选择的策略。当23楼恢复平静时，我乘坐电梯往下而去。

“NYPD，放下武器！”刚踏出电梯就有几名警察举枪对准了我。我注意到Mona是被警察给抓住了，怪不得刚才和她突然失去了联系。“嘿，Max，怎么是你？你都干了些什么？”Winterson也在这儿，这可麻烦了。


从这里可以到达Mona的闺房。


跳过护栏的大洞，就到了Corcoran的房间。


这个爱好音乐的匪徒正在弹奏钢琴。

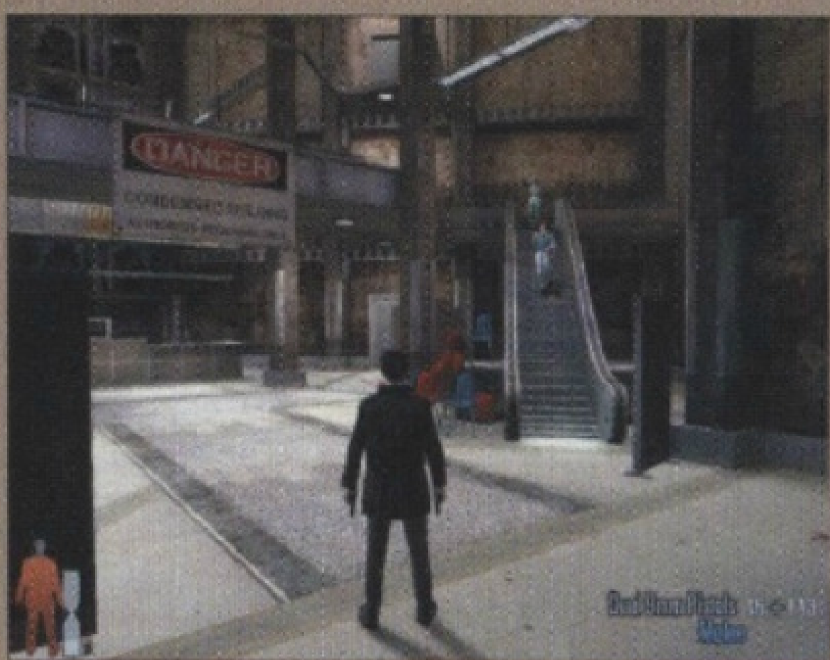

跳到雨阳蓬上，再到达楼下。

第二部 艰难抉择

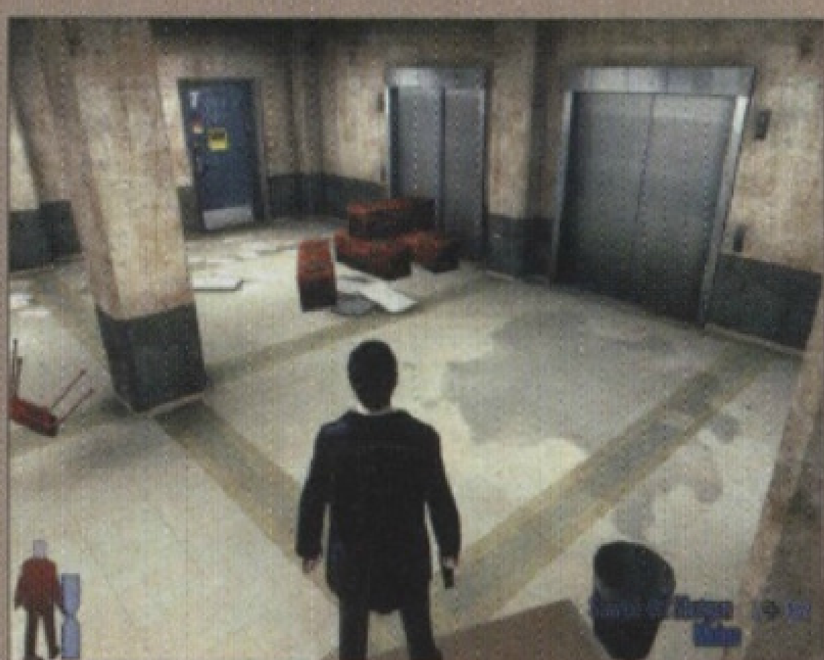
A Binary Choice



英雄和美女配合作战，所向披靡。



坏蛋们从停开的自动扶梯上冲了下来。



打爆前面的弹药箱，把旁边的电梯炸坏。

幕启
Prologue

“你是怎么搞的？怎么可以和犯罪嫌疑人做交易？鉴于你的所作所为，Max，你已经无权过问这些案子了，我将委派其他人接手你的工作，把你的枪和警章交出来！”等上司发泄完后，我默默地回到自己办公室。这时，对面Winterson桌上的电话响了，她不在，我走过去拿起话筒。对方竟然马上挂断了电话，真奇怪！随后，我发现更加蹊跷的事情：隔壁的审讯室内，女探员正在刻意教唆一名男子指认Mona为嫌犯；Winterson似乎通过电话向外人泄漏Mona被抓的信息，她这种反常的行径自然引起了我的怀疑，我得和Mona谈谈。

下到地下1层的羁押室，Mona见我来了，露出满脸的焦虑：“Max，快让我离开这里，他们会杀了我。你们之中有内奸，不信你打电话和Alfred Woden谈谈，他会告诉你一切。”我觉得她不像是在开玩笑，决定立即到看守室去给Alfred Woden打个电话，但是遗憾的是，对方不在。突然，一声爆炸声传来，周围几个警察拿枪冲了出去。借助警局的监视器，我看见几个清洁工冲了进来，又是他们，Mona果然没有骗我。眼看坏蛋们即将经过Mona的监室，她急中生智，就地一滚躲在床下。待歹徒们过去后，她从倒在门口的警察身上搜出钥匙，逃了出去。好聪明的女人！我不由得发出赞叹，现在得让我干掉这些杂碎了。闯入羁押室的匪徒们还在四处搜寻Mona，丝毫没有感到死神对他们发出的召唤。我的枪开火了，坏蛋们纷纷倒下，剩余的家伙朝停车场逃去，那里还有不少匪徒，干掉他们后，我朝出口走去。雨夜的街头，冷冷清清，四周看不见一个行人。Mona，谜一样的女人，你莫非有着未卜先知的异能？

第1章 激情过后
The Things that I Want

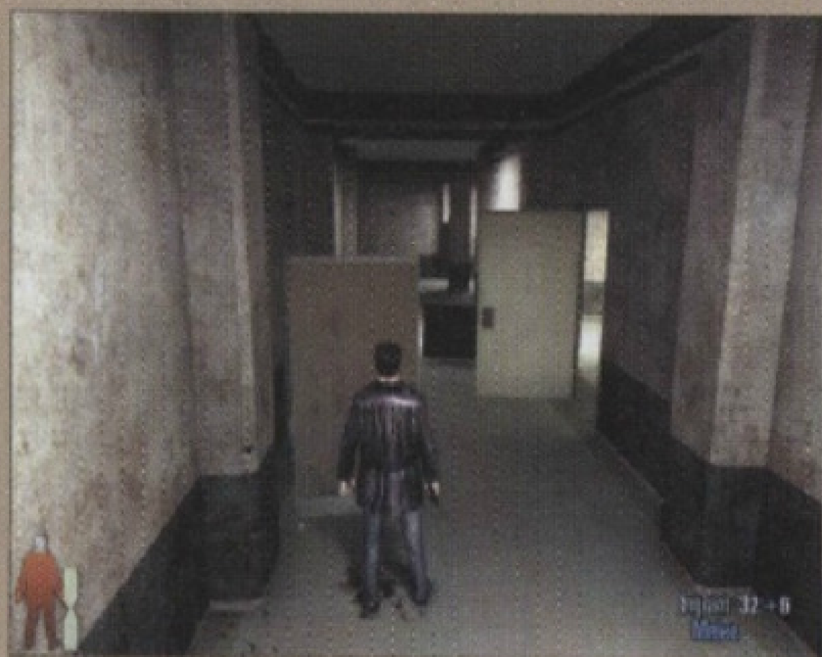
后面车灯闪过，一部豪华房车停在我的身后，车窗徐徐落下，一张熟悉的脸出现我的眼前。“Bang！你完了，Max，哈哈！”是Vladimir，“上车吧！”在车上，我们的谈话意味深长，他的突然驾到显然不是普通的偶然经过。辞别他，我到了“Address Unknown”节目演播现场，Mona果然在这儿。

看见Mona，我竟然有一种久别重逢的感觉，自从家庭变故之后，自己已经很久没有这种感觉了。我们情不自禁地紧紧拥抱，直至今夜，我才确信：自己深深地爱上了这个女人！正当我们彼此沉浸在美好的感情交流中时，可恶的清洁工们又找上门来。我们且战且退，不幸的是，脚下的铁板塌了，我摔了下去，幸亏地面有纸箱缓冲，不过这下我可得孤军奋战了。

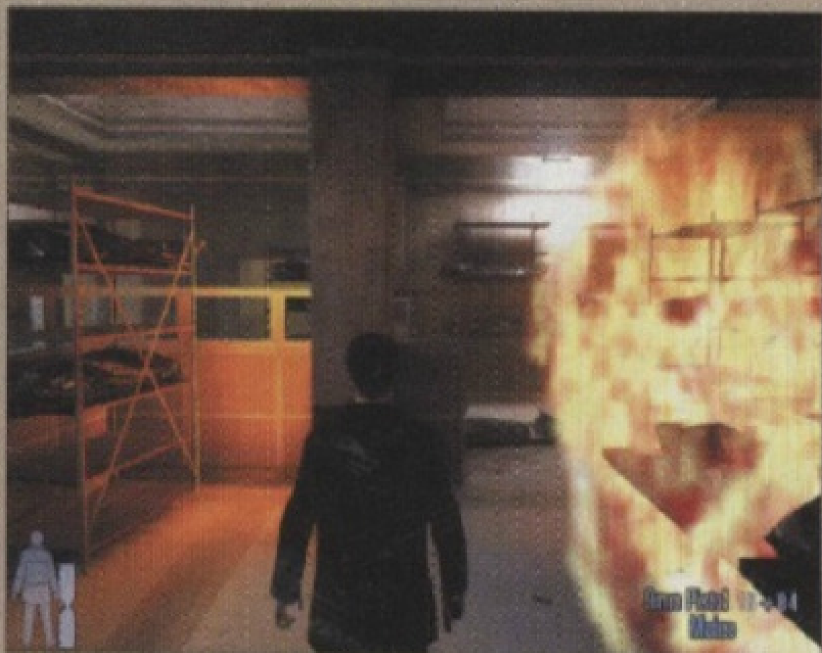
因为以前来过这里，所以对这里的地形还是相当熟悉的。这里四处散布的纸板模型和敌人很容易弄混，得打起十二分的注意，别看花了眼。走到天井时，正担心如何对付前方的好几个敌人，这时Mona在屋顶出现了，她手持狙击枪，很轻松地帮我解决了眼前的坏蛋。我们双剑合璧，敌人闻风丧胆。最后时刻，当我追到门外，剩下的敌人已经发动汽车准备仓皇逃窜，不能让他们跑了！我紧追汽车，在接近的时候猛地一跳，跳上了汽车后箱。此刻只想逃命的敌人竟浑然不觉，正好趁这个机会去他们的老巢看看。途中，我把自己的行踪通过头戴对讲机告诉了Mona。

第2章 勇闯虎穴
In the Middle of Something

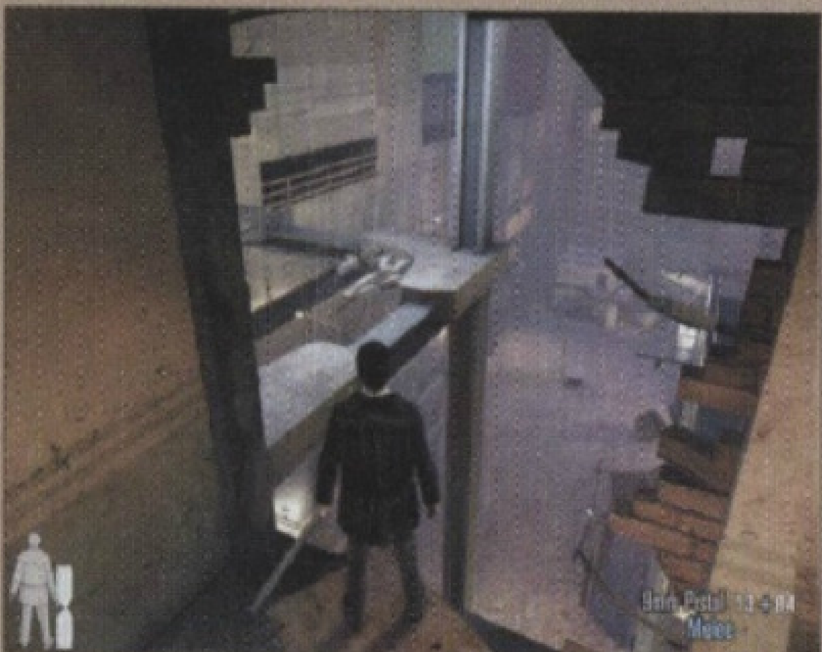
驶过一段长长的路程，工具车终于停下了，一个清洁工过来打开后箱门，迎接他的是乌黑的枪口。离开地下停车场，走进大厅，发现这里是一座破败不堪的大厦，属于某保险集团的产业，到处堆放着的弹药箱和汽油桶提醒着我此行的极度危险性。干掉两个小喽罗后，沿着停开的自动扶梯上到2楼，发现好像无路可去了。这是



走廊中有一些屏风可以做掩护。



坏蛋们引爆了弹药库。



从这里跳到残存的水泥框架上是唯一的逃生之路。

什么鸟地方！我躲在角落里，冲房间一侧的弹药箱开了一枪，随后就发生剧烈爆炸，把旁边的电梯都炸坏了。我从炸开的地方进去，跳到电梯箱中，出去后发现到了大厦外院。院子里自然少不了敌人，干掉他们后从院子的另一扇门重新进入大厦，沿着破损严重的楼梯上去，沿途的敌人可真不少。我利用弹药箱和汽油桶，把它们打爆可以一次干掉几个敌人。

我几乎不能相信自己的眼睛，从刚才经过的地方来看，整座大厦就是一个巨大的军火库！在一个电梯里也塞满了弹药箱，踩着这些弹药箱爬到电梯箱顶，我继续前进。前方有阵阵恶臭传来，我大吃一惊，这间房子里摆放着数十具尸体，看来这都是坏蛋们干的。正在这时，一群匪徒冲了进来，其中的一个对准我开始扫射。"No！你这蠢货！"就在我低头避让时，为首的家伙叫了起来，"你没看见这里到处都是弹药箱吗？"可这话已经说迟了，我接连两个滚翻躲在角落里，刚才的扫射已经让一堆弹药箱发生了爆炸，其余的也燃起了大火。

第3章 危机四伏
Blowing Up

此时此刻，整栋大厦就好比一座即将爆发的活火山，匪徒们四散逃命，我也得赶紧离开这里。连锁爆炸让楼道里更显破碎，到处都是熊熊大火，许多地方的过道都塌陷了，头上也不停地有大块地板跌落下来。我小心地避让着，并且以最快的速度通过。走着走着，前方没了去路，我观察了一下周围，退后几步，对准一处墙壁前的两个弹药箱射击，轰隆一声，墙壁炸了个大窟窿，我从这里跳到外面残存的水泥框架上继续寻找出路。先前还可以在楼道里穿行，后来就只有从爆炸炸开的楼板往下跳了。爆炸越来越猛烈，前面烟雾弥漫，我就要被熏晕了，心中只有一个念头："快跑，离开这个鬼地方。"终于，我看见前面的窗口了，奋力一跃，攀住楼外的脚手架。身后的爆炸更厉害了，巨大的气浪将我从脚手架上冲了下去，我倒在冰冷的地上，耳边的对讲机中传来Mona焦急的呼喊声，"Max，你怎么样？"我还没来得及回答，一块巨大的木板也掉了下来，我眼前一黑，什么也不知道了。

第4章 美人出手
Routing Her Synapses

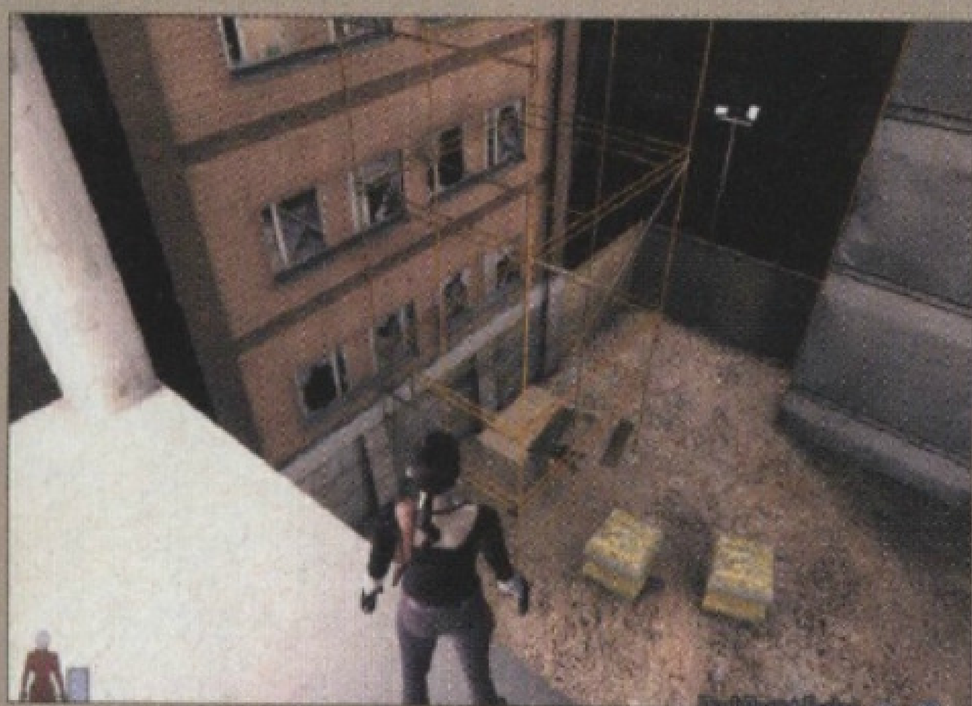
其实，当我把匪徒老巢的位置告诉Mona后，她就已经出发朝这边赶来了。用对讲机通话完毕后，Mona手持狙击枪从另外一个入口杀了进来，沿着螺旋式结构的楼梯往上行，沿途的匪徒们无一例外成了其枪下亡魂。当来到顶层后，居高临下观察一下地形，然后再乘坐一部黄色货运升降机下去。下来后没走多远，前路似乎被堵塞了，美女只得从一尚未修建好的楼板处跳到下一层。

第5章 杀出生天
Out of the Window

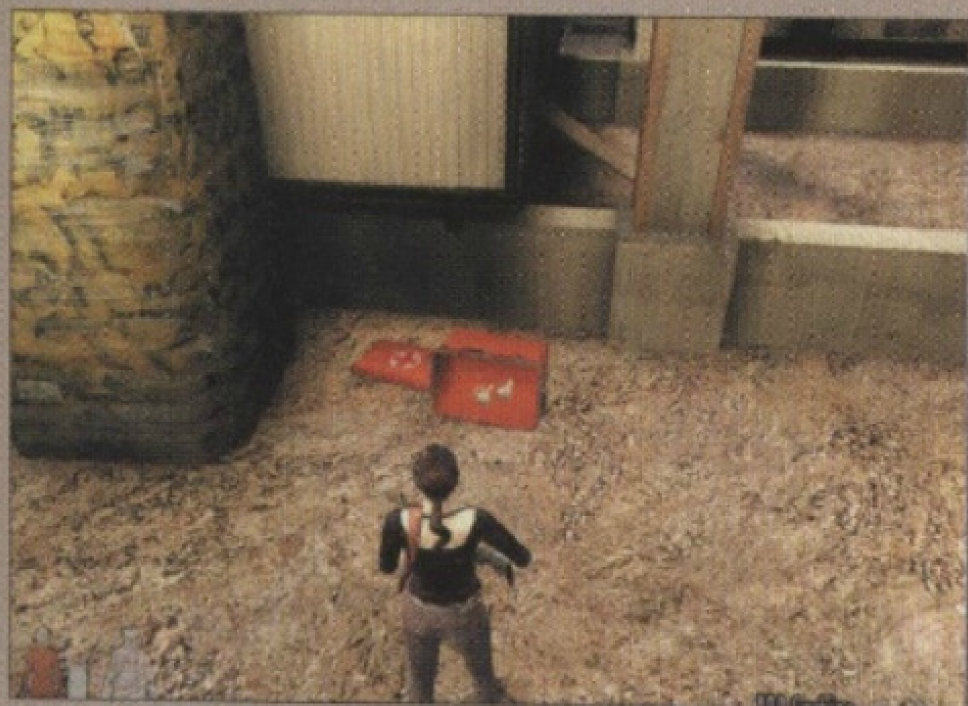
没过一会儿，Mona就亲眼目睹了我被爆炸气浪冲到地面，并被掉落木板打晕的全过程。这时院子里的匪徒也向这边冲了过来，Mona赶紧冲到隔壁房间，寻找到一个最佳的窗外平台，端起狙击枪，一枪一个，将匪徒们打翻在地。



"Max。快醒醒！"耳边传来Mona焦急的呼唤。我从短暂的晕迷中苏醒过来，费劲地掀开压在身上的木板。"Mona，我没大问题，不过得赶紧离开这院子。""好的，你赶紧寻找出口，我在上面掩护你。"我开始向对面可能的出口方向跑去。与此同时，Mona也在大厦中沿着边缘部分行动，一旦我遇到围攻，她就可以立即在窗口有利位置打击敌人。院子中的敌人不断冲出来，他们的火力很猛，我只能在一些箱子后面躲避，好在Mona在楼上将他们一一解决。然而老天像是在戏弄我，我奔向几处大门都无法打开。面对敌人的疯狂围攻，我心里只得暗暗叫苦，难道真的逃不出去了！这时Mona已经穿过大厦外的脚手架来到了顶层，"Max，我找到了另一条出路。""Mona，想法子到我这边来。"Mona跳下一处缺口，朝我隐藏的地方赶了过来。


Mona目睹了Max坠楼的全过程。


乘坐红色货运升降机上到地面就可以和Max会合。


注意收集沿途医药箱中的血瓶。

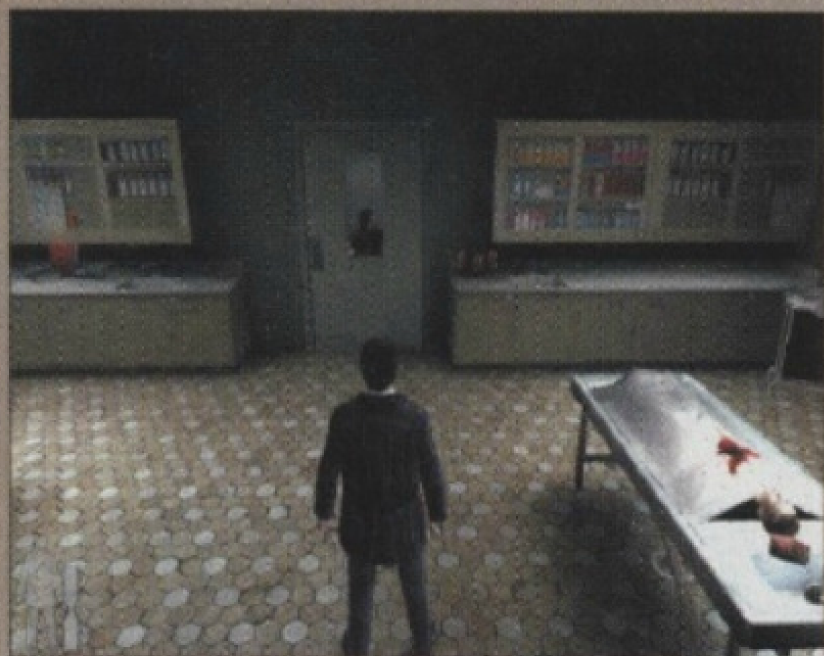
第6章 黄雀在后
The Genius of the Hole

就在Mona向院子里杀来的时候，我听到外面传来的警笛声，警察真的来了。然而警笛声并未吓倒那些坏蛋们，Mona遇到了更多的袭击，当她最终杀到建筑物旁的塔式起重机根部时，手中的枪管已经发红烫手了！最后乘坐一部红色的货运升降机上到地面，我和她眼看马上就要会合了。这时Winterson在她身后出现了，"放下武器，跟我回警局接受调查！Mona小姐。"Winterson举枪对准了她。"Winterson！"我吼了一声，联想到她以前的种种反常举动，我觉得她不可相信。我把自己挡在两个女人之间，生怕出现什么意外。"给我滚开些，Max！"Winterson有些生气了。此时，Mona在身后试图拿出自己的手枪。"我要开枪了！"Winterson气急败坏。"不要，Mona！"我急了。砰！一声枪响，当看到Winterson举枪准备开火时，我发现自己手中的枪先响了！

暴雨中，我的脸一片惨白，Mona的脸上挂着惊讶，Winterson的脸痛苦扭曲，她随后倒在地上。刚才的确是我开火了！"快走，还等什么！"片刻的安静之后，我冲Mona吼道。对方略一迟疑，转身朝雨中跑去。我目送着这女人离开，心中充满迷惘，我都干了些什么？耳边传来几个警察的叫声，"在那边，枪声从那边传来的，快去！"砰！又是一声枪响，我转过身，看见倒在地上的Winterson手中的枪管冒出白烟。我没有感觉到疼痛，只是觉得手脚不听使唤，身子往下坠落，那是一个无底洞，自己仿佛轻飘飘地，往深深的地方落了下去……

第三部 梦醒时分

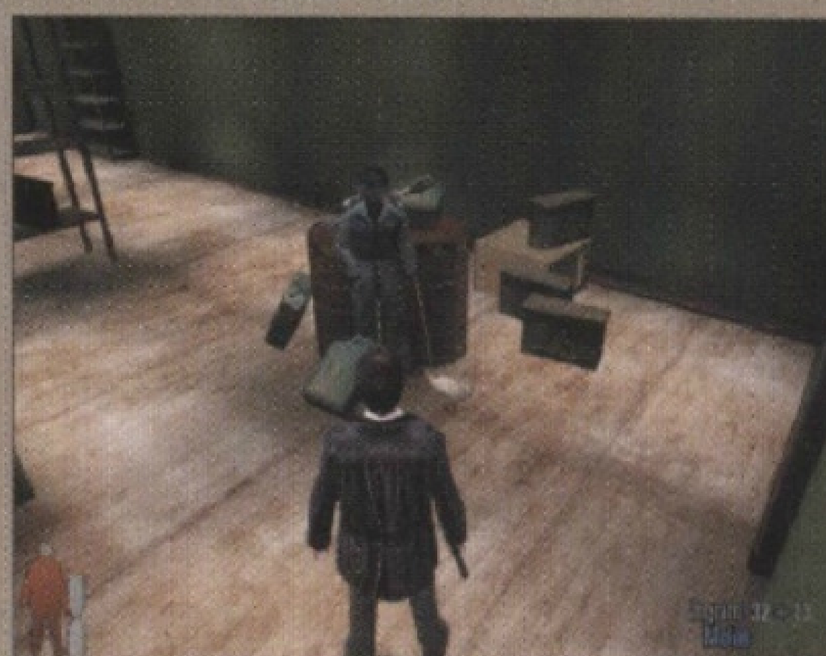
Waking Up from the American Dream



手无寸铁的我如何对付堵在门口的敌人呢?



咖啡厅的敌人很多，三楼的家伙特别棘手。



小心这一堆弹药，离它们远一些。

幕启
Prologue

我梦见了我的妻子，她在妩媚地微笑……

"快！快！快！他休克了，准备大功率电起博器。"

"头部遭钝物击打，身上多处枪伤，还有许多擦伤。糟糕，他瞳孔在开始放大，准备抢救！"

周围真嘈杂啊，闹哄哄的。眼前出现了另一名美丽的女子，是Mona！我在妻子和Mona之间选择了后者，她是多么可爱啊！Mona怎么对我掏出了枪，你疯了吗？No！

刚才的嘈杂声突然消失了，Mona也不见了，我发现自己在抢救病房里。我挣扎着起来，门外好像有个人影，我走了过去，那人往前面走廊跑了，我追了过去，那人转个弯就不见了，走廊的尽头却变成了牢房。第一间牢房里关押着我，墙上写着"妄想"。此后的第二、三、四间牢房都关押着我，"神经质"、"精神分裂"、"暴躁"代表着我的每个特性。这么多"我"在牢房中，那么走廊中的"我"是谁呢？我的头又开始痛了。再往前走，是警局的办公室，Jim Bravura这老头怎么了？浑身是血躺在地上，"Max，你得独自把这案子查清，看看是谁出卖了我们。记住，别相信任何人。"这是他临死前的最后一句话。前面我的办公室中有些动静，我跑了进去。眼前的情景似乎在哪儿见过，Mona和Winterson举枪对峙。"你还好吗？Max。让我为你做件事，把这子弹射进脑袋，我想你就不会再觉得痛苦了。"话毕，两人同时对准我开枪了……

第1章 必死无疑
Too Stubborn to Die

刚才这梦可真是吓人，我一身冷汗地惊醒了，发现自己真的是躺在医院病床上。正如开头那样，我歪歪扭扭来到太平间，看见了女警官Winterson的尸体，明白自己真的是杀了她。看来Jim Bravura被乱枪打死在电梯前也是真的了，我得去完成这调查，找出幕后的真凶。突然，我发现Winterson身上有个特别的火柴盒，拿起来一看，是Vodka酒店的，难道这女人和Vladimir有什么不为人知的秘密吗？

"给我开门，你这该死的条子！"太平间门口有个清洁工在敲门，幸亏刚刚把门从里面反锁了，但我手无寸铁，如何对付这些凶恶的敌人呢。躲在这里面是无济于事的，他们早晚会把门撞开，我只有杀出去了，趁外面这小子没留神的时候，我猛地打开了门，把这家伙撞了个四脚朝天，我拔腿就往楼上的病房跑去。病房里还有一名蒙面杀手，我只得绕开他，躲进漆黑的医院职工办公室。坏蛋们不敢贸然进来，在门口小心地探头张望着。正在这时，旁边一扇门开了，一名医院保安走了进来，很不幸，没走两步他就被坏蛋们打死在门口。我一个滚翻冲过去，捡起保安的枪，抬手将门外的一名敌人打倒在地，剩下的一个见势不妙，调头就溜，不过他终究跑不过我的子弹。

离开医院，我思考着下一步的去向。不知道Mona现在在哪里？我隐隐约约回忆起她曾经给我的暗示，我得去找老朋友Alfred Woden聊聊了。

第2章 奸细现身
On a Crash Course

又看见了Alfred Woden那标志性的独眼，他的豪宅位于偏远的市郊。"欢迎光临寒舍，Max！好久不见了。"这也算"寒"舍，老家伙说话可真够谦虚的。"我快不行了，癌症就快要了我的命。领导核心集团的大权现在让Vladimir和Vinnie争得你死我活。""看来Vladimir对我撒谎了，清洁公司的人其实是他手下的。""是啊，Max。你知道，Vladimir的势力还是高出对手一筹的。不仅Vinnie将被他清除掉，就连我这样的老朽他也不会放过的。"告别Alfred Woden，我想是时候给Vladimir一点教训了，我驾车直奔Vodka酒店。

悄悄进入酒店大堂，将几个看电视的家伙送上西天。从大堂右侧的门进去，穿过厨房来到咖啡厅，这里的敌人非常棘手，他们会从3层楼道中多点朝我射击，尤其是3楼使霰弹枪的那厮。不过我Max也不是好惹的，进门后马上一个滚翻，借助柱子掩护，先干掉1楼的坏蛋，然后再对付上面的。Vladimir应该早已料到我的行踪，Vodka酒店中布满了他的手下和大量军火弹药。当我沿楼梯走到一间房子时，里面有个纸模型上横挎着AK-47，其后堆满了枪榴弹。身后的追兵赶了上来，我赶紧往前跑去，敌人的子弹在身后引爆了那堆弹药，只听得一声巨响，周围的墙壁炸出了大窟窿。干掉这些喽罗们，最后在Vladimir的办公室中，我遇见了曾经并肩作战过的的金发小伙Mike，此一时，彼一时，今天大家需要决一雌雄了。随着Mike的倒下，我搜查了这间办公室，在桌上的电话留言中，我听到了Winterson的声音："Vladimir，是我。你在哪儿？我需要你，我现在正赶去建筑工地，你放心，我会把他们两个全解决了……"Mona的话没错，许多曾经迷惑不解的事情也渐渐在我脑中有了答案。

第3章 浑水摸鱼

A Mob-WAr

冤有头，债有主！

我驾驶着Squeaky清洁公司的工具车去Vladimir的控制街区寻找这个坏蛋，他必须给我一个交代。黑手党肆虐的街区满目疮痍，我在其中艰难前行，有时候需要撞破墙壁打开新的出路，有时候需要通过楼房之间胡乱搭设的木板前进。当然，最大的危险还是无处不在的黑帮分子。其中还发生了有趣的小插曲，我被3名糊涂的匪徒认作是自己帮派的弟兄，我将计就计，打算来个浑水摸鱼，不过后来还是被认识我的黑帮分子察觉了。不一会儿，我来到了Vinnie的老巢，进去就听见他奇特的叫声："天啊，这事怎么落在我头上了！"，映入我眼帘的是一个棒球小子的模型，里面的人正是过去神气活现的Vinnie。"哦，Max，怎么是你啊，你不是来抓我的吧？帮帮我，瞧我这倒霉的样子，该死的俄国佬，他在棒球小子的头中安装了炸弹，只要我取掉这头套，就会引发爆炸。"他怕我无动于衷，着急得声音都变了调："只要你帮了我，我就可以带你去抓到他，我保证！"

"成交！咱们还是先离开这儿吧。"我答应了他的哀求。

第4章 棒球小子

Dearest of All My Friends

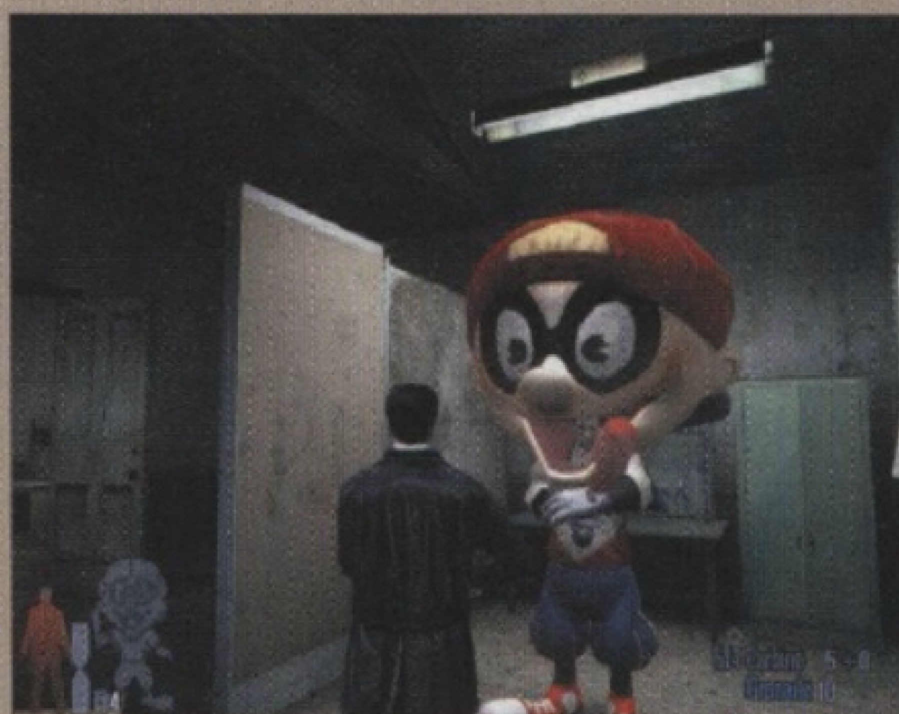
要安全护送Vinnie这样一个大玩偶脱险可真不是件容易的事。他体积庞大，行动缓慢，没有一点防卫能力，而周围都是对方的特种杀手。清除掉1楼的敌人后，我们乘坐电梯来到2楼的起居室，室内布置得非常卡通，到处都是棒球小子的招贴画和模型。我可没兴趣和他谈论有关《棒球小子》的一切，我叫他在卧室里等待，自己从后面的空中花园跳了下去，和后院中企图杀死他的枪手们大打出手。当周围安全后，我们开车离开了这里，刚才紧张不安的Vinnie顿时又神气活现起来。

"Vinnie，我们现在去找Mona。"

"什么？我没听错吧，去找Mona，这个



被三个匪徒误认为是同伙，大家并肩作战。



可怜的Vinnie，滑稽的装扮。

女人和他们是一伙的，你疯了。”

“你胡说什么，只有她才能帮你拆除炸弹。”Vinnie自然很期待拆除头上的炸弹，但是他依旧不相信Mona。大约一小时后，我们到了目的地。“我有不太好的预感。Max!”Vinnie说。

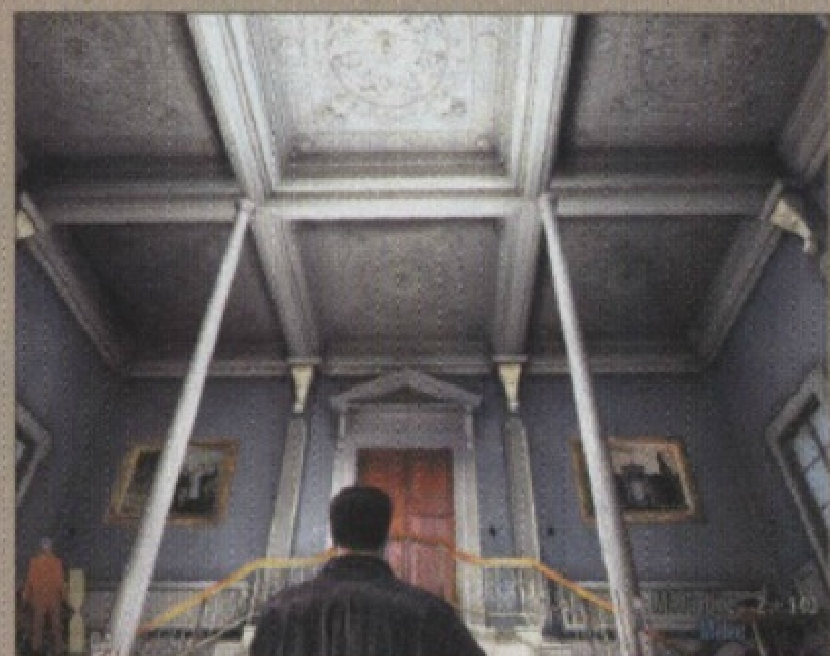
“Max，我的好朋友，放下你们的武器！”Vinnie的预感果然正确，Vladimir出现了，手中拿着炸弹控制器。望着他阴险的笑容，我似乎感觉这炸弹就要在我的脑袋里炸开了……

第5章 感情游戏
A Losing Game

就在Vladimir按下炸弹遥控电钮时，远处的屋顶上一支乌黑的枪管已经瞄准了他。不过他终究逃过了这一劫，爆炸让来者犹豫了，因为她心爱的人可能在爆炸中遭遇不测。

她就是Mona，匪徒们离开后，她赶紧冲向片场。躲开张牙舞爪的火焰，还得提防头顶上纷纷跌落的物品砸伤自己。从一处楼梯旁的窟窿里跳进房间，前面的房间里到处是火，眼看没有了去路，这时发生的剧烈爆炸把墙壁炸开了一个洞。穿过这里，前方的连环爆炸造就了一片断壁残垣，借助一处斜放的木板上到高处，七弯八拐后，进入下面的大房间里。一个巨大的油罐滚了过来，小心躲开后，打开墙壁上的紧急灭火开关，让天花板上的喷水设备发挥作用。眼前的火场熄灭了，但紧接着又被电光四溅的变电室挡住了去路。从旁边的小门进去，在最里面可以切断电源，随后就可以看见被炸成几块的Vinnie，可怜的家伙！再往前走是Mona的房间，奄奄一息的我死人一般倒在地板上，周围满是鲜血。“Max，醒醒！”Mona焦急地呼唤。可这时的我已经气息微弱，脉搏也摸不到了。Mona只得紧急进行人工呼吸抢救，辅以心脏按摩复苏，她只有一个念头，那就是要把我从死神那里拉回来。


被Vladimir及其手下困住了。


头上的天花板即将崩塌。

第6章 太虚幻境
There Are No Happy Endings

恍惚中，自己的魂魄悠悠然往天堂而去……

我感到疲倦，也许只因为自己杀过太多的人，有些甚至是本不该杀的人。一种已深入骨髓的冷漠与疲倦，却又偏偏带着种逼人的杀气。我想我是死了！前面出现了Jim Bravura，他看着地上的尸体，对我喋喋不休地说着什么。躺在地上的不正是我吗？浑身是血的样子，显然死掉了。白光一闪，Jim Bravura躺在手术台上，周围空无一人，却充满了护士的叫喊声，“他没心跳了，快，电击，300伏特！”我往前奔跑，路过的房间中有电视在播放着棒球小子，不，是Vinnie的声音，还有Mona，她拿枪指着Vladimir。转个弯，巷子中有另一个Max迎面向我跑来……

这都是些什么乱七八糟的东西？我完了！“醒醒，Max，你不能这样放弃！醒醒！”一种熟悉而亲切的声音在我耳边响起。睁开眼睛，我看见了她的脸，火光映红的脸！我活过来了，从幻境中回来了。我竟然还活着！这感觉真好！

第7章 爱的伤害
Love Hurts

我相信一切谜底将在Alfred Woden那里揭开。我和Mona驱车赶到了他的别墅，正和我预料中的一样，许多荷枪实弹的武装分子迎候着我们。我们兵分两路，我从院子往里攻，她从别墅2楼的过道杀进去。我刚进入大门，敌人就引爆了炸弹，头顶上大块的石头浮雕塌了下来，我聪明地避开后冲进别墅内部。

我在1楼，Mona在2楼，我们时而各自为战，时而互相协助，最后从左右两侧一直杀到别墅的最尽头，Alfred Woden大宅最隐秘的部分就在眼前了。可是我不知道如何打开紧闭的大门，这时Mona走上前来，她似乎对这里相当熟悉。只见她触动旁边的一个蛇形雕塑，原来这就是开门的机关。我的脑海里突然想起了以前听过的一段忠告：“那女人是给Alfred Woden卖命的，当心啊！”难道这是真的？不过我决定暂时不想管这个，先找到Alfred Woden或Vladimir再说，我只需要对这个女人留些戒备之心即可。事实证明我的担心并非多余，当我们一起跨入别墅的核心部分时，我感觉Mona故意拖在我身后，当我回头时，她已经扬起了手中的枪……

有刺眼的光在眼前闪过，随即我便倒在了地上，这一枪柄砸得可够狠的，我的视野模糊一片，头上更是血流不止。“我早提醒过你，不要插手这事，干掉你就是我的工作，把枪扔到一边。”冷冷的声音像刀子一般朝我袭来，我的心比头更痛。随后是沉寂，死亡般的沉寂，空旷的房间里只听得女人微微的喘息声。“Max，你可真该死。我下不了手，确实下不了手……我爱你！”Mona的语气让我有些迷惑。我费劲地抬起头，试图看清楚女人脸上的神情。这时，她身后的一扇门开了，门口出现了一名持枪的白衣男子。“No！”我声嘶力竭地喊道。“砰！”就在同时，我看清了Mona脸上交织着痛苦、迷惘、悔恨、期待，血汩汩地从她胸口涌出。

第8章 真爱永恒

That Old Familiar Feeling

开枪的白衣男子正是Vladimir，“我多想看见你们自相残杀啊，可惜！”他语带嘲弄。我爬过去，把Mona揽在怀里，用力压住她的伤口，试图止住肆意涌出的血液。Alfred Woden坐在轮椅里从旁边出来了。顷刻间，我明白了整件事情的由来。

黑帮核心集团失去老大以来，多个教父级的头目们明争暗斗，Vinnie只是其中的一个而已，他根本不是Vladimir的对手。而Alfred Woden老谋深算，他虽然没有和Vladimir公开冲突，还四处放出消息说自己身患重病，去日无多。实际上这些鬼话只不过是为了让其他人对其放松戒备的幌子。Mona就是受其雇佣，在暗处对付其他各路帮派的王牌，如果不是因为顾忌到我，Vladimir在干掉Vinnie的时候就会成为其枪下鬼，就在此时，Vladimir也未必清楚Mona是为谁做事的。“够了！收手吧。”老迈的Alfred Woden对Vladimir说，他只是想掌控核心集团，并不想太多和警方作对。“我才刚刚开始，以后就是我的天下了！”“你别太自以为是了！混蛋。”Alfred Woden突然从轮椅上站起来掐住了对方的脖子。“老东西，去死吧！”Vladimir对着老头的肚子连开数枪。机会来了！一股神奇的力量充满了我的身体，疼痛已经被忘却到九霄云外。我一跃而起，向Vladimir扑去，我们扭打在一起。我将这坏蛋按在墙上，难以动弹。他朝我冷笑了一下，按动了左手上的遥控炸弹按钮。地板上炸出个大洞，我和他一起摔了下去，Vladimir比我先爬起来，他走过来狠狠踢了我几脚，我痛得几乎要晕过去了，随后他扬长而去。我挣扎着爬起来，



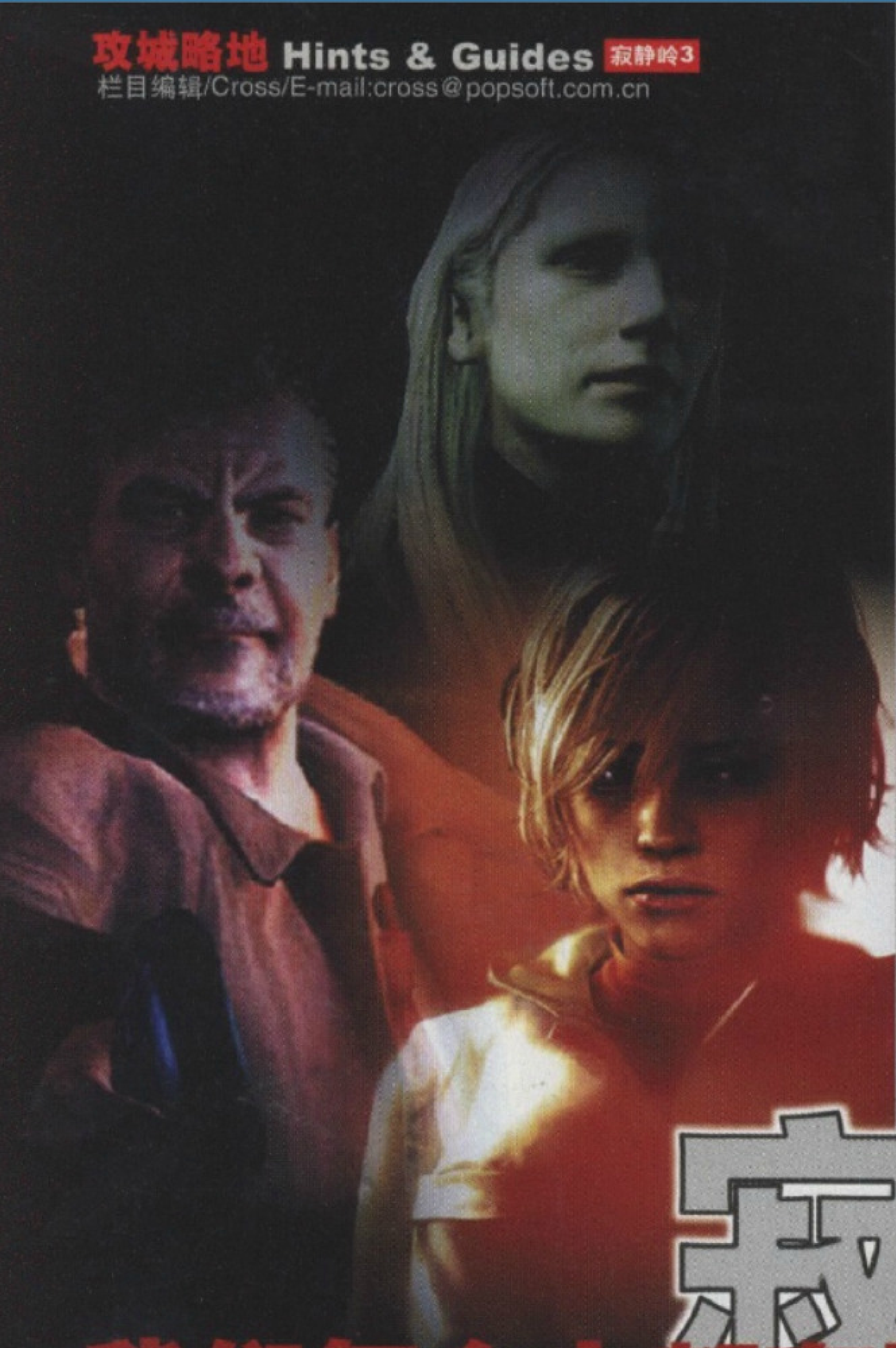
第二结局：英雄、美女一个也不能少。

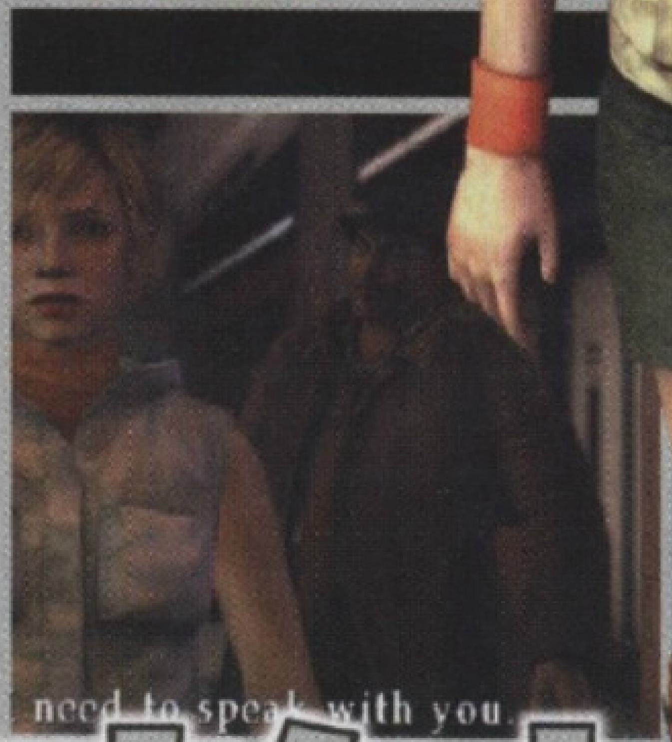
拾起被我压在身下的手枪，心里只有一个信念：不能让这家伙逃了！

别墅中开始爆炸，并且燃起了大火，这都是Vladimir干的。我侥幸逃了出来，还杀死不少他的爪牙。追到Alfred Woden的起居室外时，Vladimir隔着防弹玻璃对我叫嚣：“Max，你究竟想干什么？放弃吧！”他吩咐手下对付我，自己一溜烟跑了。他的手下哪里是我的对手，尤其是对我这样一个杀红了眼的人。

我乘坐老头卧室的电梯上到2楼，对手已经朝屋顶跑去了。尽管他破坏了楼梯，但轮椅专用轨道可以助我一臂之力。Vladimir这个恶棍这时已经爬到圆屋顶的平台上，他不停地向下扔雷管企图炸死我，我绕着屋顶跑，一边躲避一边思考对策。这时，我注意到他所处的平台是靠4根钢缆固定在半空中的，而钢缆与平台之间由4处黄褐色的木栓子连接。我瞄准4处木栓子连续射击，平台终于掉了下来，落在屋顶中央的玻璃穹顶上，刚才还惊叫失声的Vladimir看见我依旧不能爬上来对付他，又开始得意了。“哈哈……Max，你就这点本事吧！你以为比我聪明吗？”他更加疯狂地向我投掷燃烧弹，屋顶几乎就要被炸塌了。我觉得必须给这个狂妄的家伙致命一击，我开始射击最高处固定避雷针的木栓子，不一会儿，巨大的避雷针就掉了下来，直插恶棍所处的平台。“我靠，真有你的！”他一声怪叫，躲开了避雷针，但平台已经被砸得支离破碎。Vladimir此刻已经完全暴露在我的射击范围之内了，还犹豫什么呢，我开枪击中了他，这厮再也神气不起来了，捂着胸口靠在避雷针上喘息，“Max，我们本可以和平相处的，我也可以成为你那样的英雄。”笨重的避雷针压塌了平台，俄国佬同时掉了下去，刚才的话成为了他的最后遗言。目睹罪魁祸首的死去，我这才感觉到周身的伤痛，最要紧的是回去看看Mona的情况。

“Mona！Mona！”在我的呼唤中她勉强睁开眼睛。“一切都过去了！你要挺住啊，急救车马上就会到来！”看着她虚弱的样子我几近哽咽。“我是否像一个无助的小女孩啊。”她挤出了一丝笑容，然而就永久地定格了。房间中有圣洁的白光闪过，照耀在她的红唇上。Mona，My Love，我深深地吻了下去……







寂静岭3

我们每个人都有罪

SILENT HILL 3

■晶合实验室 凄凄惨惨神神经经

《寂静岭3》并不是一个全新故事的开始，尽管玩家可以毫无障碍地打穿它，但是对于没有玩过本系列1代的玩家来说，游戏中部分角色之间的渊源和羁绊会不甚了解。那已经是17年之前的故事，寂静岭本是一个平和的小镇，疯狂巫女达利亚为了召唤出邪神，将自己的女儿阿丽莎作为祭品贡献。她打算将阿丽莎关在屋子里烧死，一场大火几乎烧掉了半个寂静岭，但是阿丽莎却没有死，只是被烧成重伤躲进了医院深处。这时一个叫哈里的男人来到了这里，通过拼命的努力，达利亚的计划被挫败了，她也得到了应有的下场。而阿丽莎则转生成为一个女婴，哈里给她取名为希瑟，并带回波特兰养育了17年。

罪恶与欲望永远不会休止。17年后，噩梦重新降临。回到寂静岭吧，去接受新的制裁……

总评 80



制作	KCET
发行	KONAMI
载体	CD×5
类型	冒险
语言	中文/英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：5GB

黑暗，迷雾，四周中弥漫着锈迹斑斑的气息，令人几乎无法呼吸。“这里是什么地方？我为什么会在这里？”一个少女的身影穿破了浓郁的黑色，她站住了，向四周张望着，目光中充满了迷惑。少女低头看了看手中，赫然握着一把防身用的弹簧刀，而身上还带着一堆枪械。旁边的长椅上斜倚着一个大大的玩具兔子，上面血迹斑斑，它看起来就像是死掉了。玩具也会死掉？这样奇怪的事情似乎无法让人去思考。推开前面的一扇木门，少女来到一个环形的走廊中，这里是鬼屋吗？面前的东西非常恶心，它们就像是一堆血肉随意捏造而成，正在盲目地寻找着猎物。少女小心地绕过它们，跑到尽头处的小木门前，门上标示着“过山飞车”。进入门内，少女仍然努力躲避着怪物的视线，沿着梯子一路向上，前面是一条铁轨，孤零零地铺设在黑暗的半空中。这条铁轨将通往哪里？少女犹豫地踩着轨道前行，很快，前方的黑雾中亮起了刺目的灯光，并伴着轰鸣声飞速呼啸而来，少女无可闪避……（注1）

注1：在序幕中，希瑟没有性命之忧，以任何方式死掉（掉入黑洞以及被怪物打死等等）都会从梦中惊醒，然后开始第1章。



第1章 中心广场的神秘开端

希瑟从梦中惊醒过来，她抬起趴在桌子上的头，尽管已经是黄昏，但窗外射进的阳光还是让她有些睁不开眼。刚才好像做了一个可怕的梦，但在这样温暖的阳光下，梦中的内容有些记不起来了。这里是购物广场上的咖啡厅，希瑟想起自己是出来帮爸爸买东西的，但是居然会在咖啡厅里睡着了。来到街道上的公用电话亭，希瑟给爸爸打了个电话，告诉他自己马上就会回家。这时，希瑟看见旁边有个50多岁的男人正在看着自己，这个男人的目光非常锐利。希瑟挂了电话，示意他可以使用电话了，但是男人却摇了摇头。“我叫道格拉斯·卡特兰德”，他竟然开始了自我介绍，“我是个侦探，我想带你去见一个人。”这真可笑，用这种蹩脚的手段来拐骗一个少女？希瑟毫不犹豫地拒绝了他，然而对方并不气馁。“但是这件事情非常重要，它有关你的出生……”哈哈，难道一个陌生人会比我更清楚自己的身世？希瑟根本就不想理他，尽管这人看起来倒不像个坏人，但是单看外表谁能肯定呢？为了摆脱他，希瑟向女卫生间走去，对方却仍然亦步亦趋地跟随。“你打算跟我到什么时候？是否非要我叫人来！”希瑟转过头去怒气冲冲地向他叫道。“好吧，我在这里等你。”对方终于站住了。希瑟赶紧走进卫生间，正好，卫生间内的窗户是开着的，可以用来脱身。此外，镜子上有一个奇怪的红色图案，那像是一个封印，它给希瑟留下了深刻的印象（注2）。摆脱了那个奇怪的侦探，希瑟并不知道，真正奇怪的事情才要刚刚开始。



在噩梦的世界里玩具也会死掉吗?

卫生间窗外是一条狭窄的小巷，走到一半，希瑟从旁边的一扇小门钻了进去。这里是购物中心广场的大楼内部，奇怪的是到处都没有人，所有的门也锁住了。前面有一道铁卷门半开着，那是一家服装店，希瑟走进去，首先映入眼帘的是地上的一把手枪。谁将这样的东西四处乱扔？希瑟迟疑了一下，但是直觉让她走上去捡起了枪，很快她就明白自己的行动是正确的。在正前方，有一出令人异常恐惧的情景正在上演！刚捡到的枪派上了用场，尽管暂时解除了危机，但是希瑟仍然无法相信自己所看到的，难道自己还在噩梦中未醒？从柜台后面的门离开，在走廊的公告板上，希瑟取下了一张中央广场的地图，奇怪的事情逐一开始发生，首先要保证的就是不要迷失方向。走上2楼，楼道里有一些头部像大眼珠子的怪物正在走动，希瑟已经不感到太惊骇了，只是苦于手枪中的子弹已经打完，只能先迅速逃进左边的通道。在通道旁的一扇门内，一只怪犬正在啃食地上的食物，拿了这里的牛肉干后就离开吧。前面的储物仓库内有手枪子弹和营养饮料，角落的木板下面好像压着一把钥匙，但是怎样才能取出来呢？

从来路返回，走到另一边的通道尽头，开门来到环形广场。进入一家面包店，柜台内空无一人，只留下一张漂亮的宣传单。在店内取下一个面包夹子，返回储物室，使用面包夹子，木板下的钥匙便被轻易地取了出来。回到环形广场那边，用刚刚得到的钥匙打开一家书店的大门，书店内有一些营养饮料，但引人注意的是地上散落的5本莎士比亚全集。这像是从旁边书架上掉落下来的，希瑟将它们放了回去，同时发现每本的书脊上都写着一些残缺的数字。好吧，看来这是一个拼图游戏，但并不困难，按照3、5、2、4、1的顺序排列5本书，得到2483这个数字（注3）。旁边的一扇门上有个密码锁，输入2483，门开了。前面的通道尽头站着一个人，希瑟的心突然一下变得滚烫起来，在经历这么多怪事之后，终于看见了一个活生生的人。“怎么回事？你知道这里的人都到哪里去了吗？”希瑟跑过去，但她不会预料到自己的心情会很快再跌落到谷底。“我叫克劳蒂娅”，对方直接自我介绍，但是冷冷的眼神里没有传达出任何信息，这令希瑟突然有些慌张：“那些怪物……”“它们正在

迎接开始，为了重建人们失去的乐园，我需要你的力量。”“可是我什么也不知道！”更加糊涂的希瑟叫了起来。克劳蒂娅的神色变得有些严厉：“想起我，还有你真正的自己，用你沾满鲜血的双手，指引人们走向乐园！”她究竟在说什么？希瑟的脑子里突然有了一个奇怪的念头，“克劳蒂娅，这一切都是你弄出来的？”但是对方并没有回答，只是冷冷地抛下一句：“这都是神灵的安排。”便扬长而去。希瑟正要追问，一阵怪异的噪声突然在脑海中响起，像是在传达来自于另一个世界的声音，希瑟痛苦地抱着头蹲了下去。

站起来后，克劳蒂娅已经不见了踪影，追到尽头处是一部电梯，希瑟似乎没有选择。走入电梯，从电梯顶端落下来一个收音机，它将时刻为希瑟传达死亡逼近的信息，将其收起来吧。电梯门打开了，如果说刚才所见到的只不过是地狱入口，那么此刻希瑟眼前的景象正像是地狱。恐惧令希瑟感到全身无力：“我还在做梦吗？就连小孩子也不会相信这一切是真的……”来路已经被封闭了，继续前进吧。

注2：游戏中按Esc键调出菜单就可以即时存盘，是的，游戏中的记录点形同虚设。

注3：Normal难度下，游戏中的大部分谜题答案是随机产生的，如果跟本攻略不符，就要认真研究一下破解方法，游戏中都有详细说明。

第2章 欢迎来到噩梦世界

这里好像仍然是购物中央广场，但又似是而非。在地图左下角有一个急救室，那里有一些药品，然后去1楼左上方，在女厕所隔壁的房间里有一个手电筒，它将在这黑暗的世界中带给希瑟以慰籍，记住，只有在黑暗中才能发现它。进入女厕所，又得到了一瓶漂白剂，小心点拿，这东西看起来并不那么安全。往前穿过一扇破烂的铁卷门，希瑟来到第一次看到怪物的那个服装店，这里挂着一个衣架，也许今后能派上用场，另外还能在此发现一件防弹衣，不要奇怪，这里的地上能捡到手枪，再多一件防弹衣也并不稀奇。从烂铁卷门那边原路返回，来到地图最左端，这里原来应该有两部上2楼的手扶电梯，可是现在面前矗立着的却是一面冰冷的墙。进入墙旁边的一扇门，屋内的天花板上破了一个大洞，有一架铁梯被放在半空，希瑟将衣架做成一个铁钩，将梯子拉了下来。爬上梯子，进入2楼。

前面的通道内有一家卖首饰的商店，希瑟想起之前在这里看到过一枚漂亮的银戒指，可惜现在已经没处去买了。在一个首饰盒内有一枚核桃，拿上它，从手扶电梯走上3楼，右侧的门内透射出一丝金色的光芒。走进去，这里原先应该是一家漂亮的餐厅，在前面的桌子上有一只被烤熟了的狗，点这道菜的人想必胃口太好了点。狗的肚子里有什么东西在闪光，拿出来，那是一把钥匙。在离开这里前，别忘了带走那个急救箱。3楼上有一扇奇怪的门紧闭着，上面刻着漂亮的月亮图案，还有一排血红的字，似乎有着特殊的含义：“巡回了



这也许是七分熟？

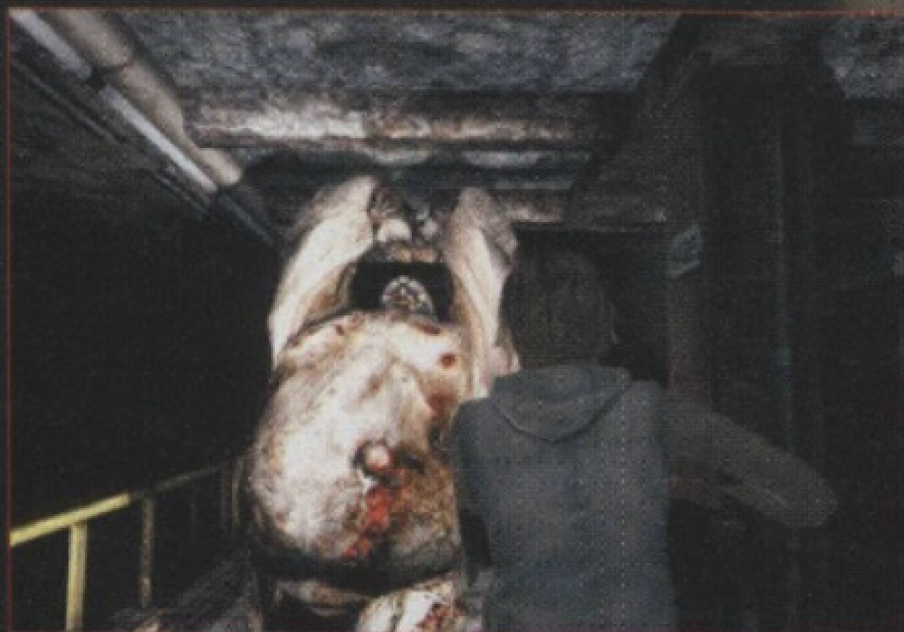
三百个夜晚和白昼，从门边传来，痛苦的声音。现实，是最后的终点，但那决不是幸福的开始。”现在顾不上研究这个了，返回2楼，进入电梯旁边的房间，从一格一格的试衣间来看，这里原先也应该是一家服饰店。穿过这里，前面的通道非常黑暗，用狗腹内的钥匙打开拐角内的一扇门，进入一个房间，从墙上的菜单来看，这里应该是一家咖啡厅。带走这里的一些营养饮料和墙上的一根铁管，在子弹打完了的时候，它的防身效果应该要比小刀好。从正门出去，前面是一个大环形走廊，这里的另一个房间内有一瓶清洁剂。从这个房间的后门离开，走到通道尽头，一排大鼓风机正在卖力地吹着。关掉鼓风机电源，进入左边的房间，前面却有一大群飞蛾在过道上乱飞，就像织了一道黑色的网。要一个少女从它们当中走过是太勉强了。拿出清洁剂和漂白剂，将其混合在一起使用，然后迅速离开，混合剂的气味将飞蛾全部杀死，然后打开鼓风机将毒气吹干净。穿过一条长长的走廊，前面的一个房间内有些弹药，而另一个房间内却黑暗到伸手不见五指，这里多么适合用来隐藏危险啊。穿过这个黑暗的房间，前面有一家体育用品商店，里面却奇怪地摆放着手术台。在一张手术台上，希瑟看到一个老虎钳，用它可以轻易将核桃夹开，里面赫然是一枚月亮宝石。什么样的核桃树可以结出这样的果实？从前面的小门离开，穿过咖啡厅返回手扶电梯处，上到3楼。用月亮宝石开启大门，进入礼堂，沿着长长的梯子爬下去，在最底层，一个无比丑恶的怪物钻了出来，希瑟努力躲避它的攻击，终于打死了它。

一阵晕眩间，眼前豁然开朗，希瑟发现自己正站在购物中心的水池边，四周一片光明整洁。“我又回来了？还是噩梦醒来了？”无论如何，该是回家的时候了。来到手扶电梯旁，突然听见有人在叫“希瑟！”回过头去，赫然是那个侦探道格拉斯·卡特兰德。他的表情有些迷惑，没有了一个侦探应有的镇定：“究竟……发生了什么事？”他居然反过来问我！希瑟心里涌起了怒火，尽管这家伙并不像跟整件事有关，可他却是这一切的开端。“你！你一定跟他们是一伙的！”老头愣住了：“谁？你说什么意思？”“你跟克劳蒂娅是一伙的！”听到克劳蒂娅的名字，老头接上了话：“没错，是她让我来找你的，但是……那些怪物又是怎么回

事？”看来老头也遇到了怪物，但他的问题却无法回答。恍惚间，有些事情像闪电掠过心头，但很快又恢复成了一片黑暗，希瑟突然心知肚明，所有怪事的发生其实都跟自己有关。好了，既然无法回想起更多，那又何必去想，应该是回家的时候了。侦探还犹豫地站在那里：“那我该怎么办？”“我怎么知道。”希瑟头也不回，径直走入地铁通道中。

第3章 寂寞的地铁站

地铁通道里异常寂静，四周仍然见不到一个人。在检票的闸门处取下地铁站地图，下到2层后，看到有一扇铁门被铁链封了起来，只有另寻出路。从一侧下到第3层，看到在这里游荡的怪犬，希瑟明白，噩梦并未远去。下到第4层，黑暗再次统治了一切，在一条巷道的尽头，一张桌子上摆着一个开锁工具，将它拿上。返回第2层，打开被铁锁绑住的门，从这边下去，铁轨上停着一辆废弃的车厢，车厢内的座位上放着一个“有趣”的礼品盒，这样的礼物来得正是时候。从车厢里出来，再往下一层，可以选择的通道只有一条。走下4号站台，这里空荡荡的，回家的地铁什么时候来？这时，某样东西直冲过来撞在希瑟的后背上，将她推了下去。沿着铁轨向上走，前面的铁门内透射出红色的光芒，那光让希瑟感到有些温暖，但是正要靠近的时候，从远处传来了轰鸣声，希瑟赶紧往回跑上月台，地铁像一头失去束缚的钢铁怪兽般呼啸而来，就在希瑟踏上月台的一刹那擦身而过。地铁停下来了，但月台这一侧却无法上车。返回上一层，从月台另一边进入地铁内，铁门慢慢关上，车身经过一阵剧烈的震动，终于向前开动了。除了怪物，地铁内没有其他乘客，在地铁内走动，在飞速移动中，黑暗的车厢浮光掠影，当走到车厢的另一端时，地铁缓缓地停了下来。下车吧，在黑暗的巷道中穿行，终于在一个房间内找到地下道的地图。屋子里还有一根狼牙棒，虽然它看起来并不适合女孩使用，但还是拿上吧。在地图左下角的巷道尽头，从一堆垃圾中捡起一个空酒瓶，穿过地图中央，来到右边两个并排的房间，办公室里的一部机器上有一些煤油，用酒瓶装上一点，再去隔壁的机器房。机器房的水井看来是一条通路，但里面的污水却满得快要溢出来了。将煤油倒入起重机的机关中，再开动起重机，污水被排干净了。进入下水道内，这里潮湿而肮脏，在地图左下方的垃圾房内有个电吹风，先带上它。垃圾房内的气味熏人作呕，迅速离开这里吧。在对面的房间里，桌子上不知道谁留下的一封信引起了希瑟的注意：“水里有怪物……我的两个朋友都被它害死了……怎样干掉它呢？”而这个房间的出口边，还贴着写有“危险！”的警示，看来在前面的路上必定会有什么。离开这个房间，在门外的墙上发现了一个插座，将电吹风插上去后再扔进水里，果然有条蛇一样的怪物被电死在水中。穿过前面的下水道，再往前走过几条通道，爬上铁梯，终于回到了地面。



地铁站里的大块头。

第4章 通往真实的诵念

这里是楼房建筑现场，夜晚的这里看起来跟下水道里一样黑暗，往前走到施工大厦的入口，向上爬到5楼，这里有一个像是流浪汉居住过的房间。地板上有个大洞，将一张床垫扔下去，然后再从洞中跳下去，摔在床垫上，毫发无伤。4楼房间的墙壁上也破了一个大洞，从洞中钻出去，沿着临时搭建的狭窄过道，从一扇窗户里跳进一间办公室，穿过这里走进一间有很多人体模型的房间，取得一些补给后继续前进。前面的大房间内有4扇门，最左边的门内有危险，而其余的房间内可以拿到地图，另外还有一个抽屉里面好像有什么东西，却无法打开。上到5楼，在展览厅的房间内找到螺丝刀和一把军刀。离开这里，从右边的通道一直走到对面的房间，这里有一个千斤顶，回去打开那个未开的抽屉吧，里面是一根绳子。来到3楼的坏电梯边，使用千斤顶和绳子，顺着绳子爬到2楼。穿过两个房间，狭窄的屋子里赫然摆着一个大浴缸。一种奇怪的感觉涌上希瑟的心头，为何……这里的感觉如此熟悉？不由自主地伸手去拧开浴缸的水龙头，流出来的却不是水，希瑟脑子突然又痛了起来，再恍惚间看到那些血，结成块，连成线，在蠕动，在挣扎，将要把自己吞噬……希瑟终于清醒过来，周围的世界已经再次改变。欢迎回到“噩梦世界”，希瑟。

为什么总是无法醒来！希瑟愤怒地踢打着肮脏的浴缸，“这一定又是克劳蒂娅干

的！”希瑟恨恨地想，看来这并不是一个玩笑，而要揭开谜底，只能靠自己。走出房间，周围的地形跟来时已经大不一样。在2楼左上方的房间，希瑟遇到了第一个出现在噩梦世界中的人。那个男人坐在那里，穿着得体的衣服，神情很悠闲。他向希瑟挥了挥手：“希瑟，现在应该这样称呼你，对吧？”“你是谁？”“我是文森特，请不要忘记好吗？我可是站在你这边的。”这家伙的笑容让人感到怀疑，希瑟更加戒备起来：“我怎么知道你跟她不是一伙？”“你是说克劳蒂娅？拜托请不要将我跟她扯在一起，她完全被那个疯狂的老巫婆给洗脑了。”这家伙的表情很轻松，看不出任何信息，但他接下来说的话却让希瑟无法置信：“噢，也许我不该这么说那个老太婆，因为……她毕竟是你的母亲。”母亲！谁是我的母亲？这家伙知道自己在说什么吗？看着希瑟的表情，文森特的笑容愈发有些得意：“看来哈里什么也没告诉你，他一直都是个狡猾又胆小的家伙。”希瑟突然愤怒起来，无论你是什么人，都不能这样说我的父亲！“对不起，我表示歉意。”看见希瑟的反应，文森特适时地道歉，看来这家伙知道很多事情。“告诉我要怎么结束这一切？”“你还不知道？”听见希瑟这么问，文森特的表情有些惊讶，但他很快就若有所思，“好吧，还没到时候，你难道不想再多享受一下？”这家伙跟克劳蒂娅一样疯狂！这一切难道是享受吗？不能跟他再说下去了，我要回家！希瑟转身冲了出去，抛下了还在愕然的文森特。

前面的房间中可以找到一瓶氧化剂，而大门口的上面盘踞着一个可怕的怪物，看来是不能正面过去了，但在旁边屋子里的火柴还可以一用。在1楼某个角落里的冰箱内可以拿到一块猪肝，回到5楼，在封印图案旁边那幅巨大的画面前，将刚刚得到的3件物品组合起来使用，画被烧掉了，一个秘密通道露了出来。从这里下到4楼，在途中希瑟捡到了一些散落的书页，上面记述了一个巫女跟怪物作战的童话故事，但并没有完结。地图右下角房间里有一些可用的物品，在地图左上角房间的桌子上找到一枚银币，投入离这里不远的自动售货机，一听汽水掉了出来，但瓶子里装的却是一把钥匙。在旁边的酒吧希瑟又拾起了几张书页，仍然是那个故事，仍然没有结局。下到1楼，用钥匙打开电梯右边的门，往地图右下方走。如果没有被那个巨大的落地玻璃挡住，希瑟甚至开始怀疑自己是否真正身处在噩梦中，玻璃后放着一个轮椅，阳光温柔地洒在上面，一切看起来祥和而宁静，真相似乎就在彼面，却无法进入其中。进入旁边的小门，眼前看到的却是一个像是被鲜血冲洗过的房间，坐到中间的座子上，阅读剩下的几页书。巫女被怪物杀死，每个人都为她洒下了泪水，怜悯的神因此复活了巫女，巫女念诵咒语，怪物被消灭了。“……tu fui，ego eris……”希瑟喃喃地重复那句咒语，“真是奇怪的故事。”就在这时，远处传来怪物的哀嚎，一切都开始变化，噩梦再次结束了。来到1楼大门口，怪物没有了，终于可以离开这座噩梦的大厦，但令自己回到真实的是咒语吗？还是神的怜悯？

第5章 现实绝不是幸福的开始

夜已经深了，在清冷的街道上奔跑，希瑟终于回到了自己家中。推开爸爸的房门，看着沙发上父亲坚实的背影，希瑟突然想微笑。刚才的一切真是疯狂啊，说给父亲听，他会相信吗？也许会，也许不会，希瑟永远也无法知道答案了，因为父亲永远也不会回答——他死了。父亲的胸前渗透出大片的血迹，而且还在不停地流着，流到地板上，暗红色的，浓稠得无法化开的鲜血。跟眼前的现实相比，希瑟宁可回到刚才的噩梦中，爸爸死了，现在自己是一个人了，孤独地在黑暗中搏斗之后，哪里去找温暖的怀抱？趴在父亲血淋淋的腿上哭泣了一阵，希瑟好容易才调整好呼吸，这时她注意到地上的血迹，沿着血迹，希瑟顺着楼梯爬上了天台。克劳蒂娅，这个女人再次出现在眼前，没错，正是她干的！“你来迟了”，对方的表情仍然很冷漠。“为什么？为什么你要这么做！”“这是等待了17年的复仇。”克劳蒂娅冷冷地说：“要不是他，我们的梦想早已实现了，那时是他带走了你……”顿了顿，对方用死死的眼神盯住希瑟：“还有个原因，你要因此心中充满仇恨，你要记起真正的自己……你将孕育出一个新的神，去创造一个永恒的天堂。”她在说什么鬼话！在希瑟的眼中，除了杀父仇人外，已经看不到其他的东西。克劳蒂娅手指一挥，黑暗中有什么东西在蠢蠢欲动，那是一个怪物，“是它杀死了你的父亲，你应该怎么做呢？”希瑟握着枪的手因为愤怒而开始颤抖，克劳蒂娅却笑着再次扬长而去，只留下了一句话：“我会在一切开始的地方等你，那个叫寂静岭的地方……”接下来的战斗并不成问题，没有东西可以挡住仇恨的子弹。

走下天台，道格拉斯·卡特兰德赫然站在屋子里。他看起来很沮丧，神情中带着歉意，但现在的希瑟一点也不想看到任何一个跟此事有关的人。“出去！都是你的错，如果不是你……”道格拉斯被希瑟用力推着，尽管他好像真的不知道内情，但是作为整个事件的开端，希瑟心中始终无法完全原谅他。“好吧，如果这样你觉得好受一点，那我就走吧。”老侦探无奈地离开了，一切又恢复安静。过度的悲痛也是一剂麻醉药，那么，现在就让悲痛来麻醉自己吧。

哈里的尸体被放到床上，用被子盖着，上面散落着百合花。“这样行吗？”道格拉斯说。“还能怎么样呢？没有人来给他举行一个体面的葬礼……对不起，爸爸。”希瑟的眼睛里仍然是无尽的悲哀。沉默了一阵，“我能帮你些什么吗？”道格拉斯问。“我要去寂静岭。”希瑟坚定地回



答。“这样做安全吗？”“当然不会安全，但是我一定要去，我没有选择。”绝不会让克劳蒂娅得逞！尽管复仇已经没有了意义，但是希瑟却无法放过这个罪魁祸首的女人。“让我送你去吧，这事我也有很大的责任。”道格拉斯很诚恳，尽管希瑟一点也不想将他拉进这件事情中，却没有选择。“你可能也会死！”希瑟突然忍不住说了一句，道格拉斯却落寞地笑了：“没关系，不会有人来哭我的丧的。”

哈里已经死了，17年的往事，无论发生了什么，对于他来说都已经终结了。但是对于希瑟来说，这一切才刚刚开始，有些事情终究是要去做的，既然噩梦无论怎样也无法逃避，那么，就用自己的双手来打破它吧。

第6章 诞生之地

走出大厦，道格拉斯已经开车在等候着。他告诉希瑟一个意外的消息，那就是文森特刚刚来过这里，他留下了一张寂静岭的地图，并让希瑟到了那里之后去找一个叫莱昂纳德的人。虽然不能肯定文森特是敌是友，但这份帮助希瑟却无法拒绝。来到车上，道格拉斯递给希瑟一个带血的笔记本，那是哈里给希瑟留下的遗物。从翻开的笔记本中，希瑟终于明白了一切的真相（注4）。汽车在蜿蜒的山路上飞驰，下雨了，挡风玻璃上的雨刷将雨水分到两边，却没有谁来擦去希瑟的泪水。“寂静岭……那是个被扭曲的小镇，有着许多邪恶恐怖的传闻……”道格拉斯说。“我是在那儿出生的。”希瑟接过话题。回忆让她的头有些疼，父亲留下的笔记本，让她找到了记忆的影子。“17年前，在寂静岭发生了件可怕的事，一个叫达利亚的女巫，为了召唤远古的邪神而用自己的女儿当作祭品。”“她疯了。”道格拉斯喃喃自语。“她成功了，那个女孩孕育出了神灵，但最后神灵被一个人杀了。”希瑟停顿了一下，“那就是我的父亲，哈里。但现在，我猜克劳蒂娅正打算效仿达利亚，而她选中的祭品正是我。”“你有这样的力量？”“神死后，那姑娘又出现了。她抱着一个婴儿，她死之前将婴儿交给了我父亲。”希瑟将头别到了一边，是的，哈里像对待亲生女儿一样来爱她，并让她度过了快乐的17年，但是她却没有来得及表达自己的谢意……


白衣天使的衣服脏了。

在寂静岭的汽车旅馆，道格拉斯先去莱昂纳德那里调查，而调查医院的任务就留给了希瑟。临走前的道格拉斯看起来很紧张，如果好运两人会回到这里碰头的。出发吧，寂静岭，我回来了！

浓雾笼罩着一切。打开地图，用圆圈圈住的地方就是医院的位置。进入医院后，在入口正对的房间里找到医院地图，来到C4房，有把钥匙贴在墙上，无法拿下来。在1楼大门左边的会客室里看到一些散落的日记，读一下吧。从电梯上到2楼，在一个房间里找到另一本日记和一支药水，返回1楼的C4房间，用药水软化墙壁，将钥匙取了下来。用钥匙打开通往后楼梯的门，进入3楼，上方有一间厕所，有人将日记放在厕所里？看完之后进入储藏室，这里的柜子上也有一个笔记本可以阅读。回到后楼梯再往上走，在RF门口还能再找到一本日记。从楼梯走回2楼，对面是一扇带密码的门，仔细阅读旁边黑板上的文字可以明白密码的解法：第1个数字比第2个大，第2个是第3个的两倍，第3个比第4个小，而第4个又是第1个的一半，得出密码是8634。开门走向M4房，停掉让人心烦的闹钟铃声，注意按停时显示的时间，在床上找到一个带密码的公事包，按闹钟上的时间数字输入，这样就可以打开公事包。上到屋顶后找到一部相机，沿着后梯向下，来到医院B层，在通道里可以取得机关枪，在这样的医院里行走实在是很需要这样的东西。进入杂物房，在杂物柜的旁边使用相机，隐藏的密码被照了出来，记住它，来到3楼的密码门，输入密码就能进入。来到S1房间，床上散落着日记，在S12房间，又发现了一些有趣的东西。这时电话响了，希瑟犹豫着拿起了电话，对方将希瑟当成了克劳蒂娅，并自称是克劳蒂娅的父亲，现在他正被关在2楼大厅的尽头，需要去帮助他吗？

走回2楼，左下角原来紧闭的门现在可以打开了。进入通道，这是一条无法回头的路。前面的墙上有一个熟悉的封印图案，希瑟情不自禁地伸手去触摸，一些过去的东西在墙上闪现，那个穿着红色衣服的护士在大声喊叫着：“为什么！是什么在维持这个孩子的生命？”画面模糊起来，噩梦的世界再次降临了。是的，看着四面墙壁上肮脏的血迹，空中怪物扭动的影子，这才是这个医院

的本来面目吧！前面出现了一条秘道，走到尽头，沿着梯子向上，打开门进入3楼，四面的血腥气扑面而来，在这黑暗中，怯弱的人将寸步难行。3楼电梯边有一个房间，进去将会得到永生难忘的体验。乘电梯去2楼，在一个房间里，电话铃声再次响起。“Happy birthday to you……”竟然是一首生日快乐歌，“祝你24岁的生日快乐……”对方一定是打错了，今天并不是自己24岁的生日，在挂掉电话后希瑟这样想。来到对面的房间，在垃圾筒里捡到垃圾袋，接着来到B3层，进入停尸间内，墙上有一幅画和一个密码锁，在画中隐藏着罗马数字的痕迹，根据病床的位置推算出4位密码0716，输入密码锁就会得到钥匙。开启1楼的通道门，在C4房间内有一张神台，到3楼某个房间的铁桶中装一袋鲜血，倾倒在神台上，一个深不见底的秘道开启了。爬下长长的梯子来到下水道，这儿的水没过了膝盖，有人在叫希瑟的名字，是了，克劳蒂娅的父亲莱昂纳德应该就被关在这里。但是这家伙比克劳蒂娅更加疯狂，“凭什么连不信仰神的人也能获得救赎？只有愿意倾听神的教诲的人才能获得通往天堂的钥匙。”莱昂纳德如是说，更可怕的是，这家伙根本就是个怪物！“所有背叛神的人都得死!”他叫嚣着，想要惩罚希瑟这个“异教徒”，“好吧，反正你也不算人。”这是希瑟的回答。当希瑟醒来时，发现自己躺在医院C4房间的地板上，刚才好像是干掉了莱昂纳德，或许因此自己也从噩梦世界中回到了现实。道格拉斯怎么样了？应该回去看看他了。地板上有个奇异的金币滚了过来，希瑟拾起了它。

此刻在旅馆，文森特与克劳蒂娅正在交谈，因为文森特的指引，莱昂纳德死在了希瑟的手里。面对克劳蒂娅的责难，文森特却无动于衷，反而指出克劳蒂娅对神的向往不过是从小得不到爱的表现，克劳蒂娅只好悻悻离去。紧接着，希瑟也按照地图找回了旅馆，但她没有想到，屋子里的人会是文森特而不是道格拉斯。文森特传达了“道格拉斯的留言”，让希瑟穿过游乐园去教堂找克劳蒂娅。你会相信他说的话吗？但是无论如何，这家伙的话总是让人无法拒绝。

注4：哈里的笔记本里记载了《寂静岭》1代的大概故事，也是本作中所发生的一切的缘由，对这个游戏系列感兴趣的玩家一定要仔细阅读。

第7章 魔鬼的游乐园

按照地图来到左上方的游乐园，剧烈的头痛再次袭来，而这次的发作愈加凶猛，当希瑟清醒来时，周围已经再次陷入了噩梦世界。这里似曾相识，没错，这正是在最初那个噩梦中来到过的地方，既然轻车熟路，不妨径直前进。在环形通道旁的那个商店里，可以得到一把钥匙，然后从那个小门来到过山车的控制室里，曾经的梦中这里无法进入，但现在却畅通无阻。用钥匙打开一个开关，当上到轨道后，过山车如约而来，但这次希瑟已经提前跳下了轨道。

同时在游乐场的另一个地方，道格拉斯已经找到了克劳蒂娅。逐渐了解真情的道格拉斯不忿自己被克劳蒂娅利用，而克劳蒂娅却跟他讲起那个虚幻的神的天堂，“没有饥饿、病痛、衰老，没有贪婪和战争，所有人都在神的恩惠下生存。”克劳蒂娅一脸神往，而道格拉斯却不吃这一套，也许杀了克劳蒂娅就可以结束这一切，但这并不那么容易做到……

希瑟从一个木箱上站起来，刚才可真是危险。来到一个庭院，前面是座大房子，当走进去后，才发现这原来是一座鬼屋。广播里有个男人在喋喋不休地唠叨着，不可否认，这家伙的口才真不错，而吓人的点子也相当精彩。但最后一间房就有些不一样了，如果跑得慢一点，就可能会成为这个鬼屋的一分子，永远待在这里吓唬下一个来访者。穿过一个通道，来到一处有“旋转飞机”设施的地方，有一扇门无法开启，只能先从另一道铁门来到露天剧场旁，在舞台中央找到一只红色高跟鞋，又在观众席上捡到一条锁链。返回去，用锁链的一端套住旋转飞机，另一端拴着那扇打不开的铁门，到下面的控制室开动飞机，铁门被强大的力量拉开了。道格拉斯垂着头坐在地上，脸上带着血，他受了伤，最糟糕的是一条腿断了，不过他还有心情跟希瑟打趣，并谈起了自己死去的儿子。了解了道格拉斯的秘密，这让希瑟突然觉得有种奇怪的亲切感。那么，让他在这里等待吧，剩下的事情一个人去搞定。

打开前面的铁门来到占卜店，在店里找到一个洋娃娃面具。前面不远处有两座漂亮的蜡像，在蜡像中间的地上捡起两张照片，根据照片的提示，将面具和高跟鞋分别置于一个蜡像上就可以进入左边的门了。前面的设施是旋转木马，当希瑟靠近时，旋转木马几乎全部都转了起来，只有一个未动。走进木马当中，在静止的木马身上发现一张字条，上面说要打死其它12只木马才能让机器停下来。这是个困难的工作。当那些木马发出凄惨的嘶叫时，希瑟几乎无法砍下去。控制木马的机器终于停了下来，但是噩梦也降临了，带来噩梦的人出现在木马之后，准确说，这是那个被祭祀的少女——阿丽莎的记忆，她游荡在这里，并固执地认为只要杀掉希瑟就能阻止神的降临。这是一场与自己的战斗，幸运的是希瑟成了最后的赢家。

地上留着几行血字，“让我为‘自己’死去也许更好，那将再没有什么可怕的……我想要一个温柔而又平静的死亡，在自己手里。”

第8章 渎神者的教堂

终于来到了教堂，祭坛前的人正是克劳蒂娅。希瑟无法控制住仇恨的怒火，“受苦是人生的事实，你可以选择学会战胜它或者屈服于它。你可以呆在你梦想中的小世界里，但你不能去伤害别人，除此之外，我决不会原谅你杀害我父亲。”但是复仇的子弹没有射出，头痛再一次袭击了希瑟，克劳蒂娅则趁机逃走了。在旁边拿到手绘地图，走入

旁边的忏悔室，希瑟听到了一个妇女的忏悔，宽恕她吗？还是不要原谅她的罪恶？这是神才能行使的权力，你会怎么选择呢？

当作出选择之后，再次进入噩梦世界，神圣的教堂变成了恶魔的后花园。在十字架下拿到一张塔罗牌，往上走到一间房里，拿到一盒磁带，离开此房后来到走廊，走廊里有一幅巨大的画，移开它后出现暗门。通过这道门走到尽头的图书馆，在这里又找到一张塔罗牌，此时文森特出现了——他总是无处不在。尽管信仰同一个神，但这家伙的观念跟克劳蒂娅有很大冲突，他不想让神诞生。很明显，这家伙一直在假借神的名义中饱私囊，回想起来，他真是善于利用身边的每一个人。看着希瑟不屑的表情，文森特也有些挂不住面子："别一副自命不凡的样子，你才是这间房子里最坏的那个。一路上你得意地让他们流血，听他们哀嚎，你践踏他们，扼杀他们的生命时不也很兴奋吗？"希瑟觉得有些迷惑："你说那些怪物？""怪物？他们在你看来像怪物吗？"希瑟察觉到了什么，她感到全身无力，几乎喘不过气。"别担心，我是开玩笑。"文森特赶紧改口，但是希瑟的冷汗几乎已经湿透了全身……留下一本《来世法律》的书，文森特离开了。乘电梯往下一层，沿着地图的左下方走，面前正是17年前自己的家，这里的气息令人怀念，尘封已久的门该是再次打开的时候了。在墙壁的蝴蝶标本盒里找到一把钥匙，还有一道上锁的门，门里有9个放塔罗牌的洞，但现在身上没有那么多塔罗牌。去地图左上方的房间里可以拿到第3张，在另一个有录音机的房间内，将磁带插入录音机中播放，那是一段文森特与某个女人的对话，听完后在床上发现了第4张塔罗牌。柜台上可以找到一张自己以前的生日卡，离开房间坐电梯下到2楼，在长长的走廊里隐约听到脚步声，是谁在行走？走到通道的尽头，发现有脚印印在墙上，调查进入秘密房间，得到最后一张塔罗牌。返回门前，5张牌，9个位置，应该怎样摆放呢？床上的日记里有一首诗会提示怎么做。在左上角摆Eye of night，左中为High priestess，下中放Hanged man，右中放Fool，上方放Moon，全部都放完后，门自动打开了。前面是长长的通道，四面的墙壁上布满了血蛹，它们在恶心地蠕动，彼此挤压，鲜血淋漓……推开前面的大门，看见了文森特和克劳蒂娅。该是接受最后审判的时候了，克劳蒂娅杀死了文森特，而父亲留下的遗物里藏有战胜神的秘密。希瑟、克劳蒂娅还有那个神，甚至道格拉斯，将获得怎样的结局？


是神孕育了我，还是我孕育了神？

结局之一

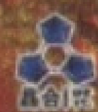
如果最后希瑟攻击克劳蒂娅，则会迎来希瑟的人性被体内嗜杀的邪神胚胎完全同化，并异变为邪神，成为邪神最终寄宿体的糟糕结局。别被仇恨冲昏了头脑！

结局之二

在最后使用父亲留下的项链，项链内藏有克制邪神的药水，服用之后希瑟吐出了邪神胚胎，但是又被克劳蒂娅吃了下去。最终邪神占据了克劳蒂娅的身体，努力去打败它吧！续写哈里当年在《寂静岭》1代中完成的壮举！在这之后，去探望一下老侦探道格拉斯吧……

结局之三

《寂静岭》系列一贯恶搞的UFO结局再次出现了！2代的主角詹姆斯也会在这个结局中登场，外星人轰炸寂静岭……达成条件为，必须先拿到秘密武器激光之眼，然后重新进入游戏，选择Hard难度，只使用这件武器从一开始一直打到回家的剧情为止。至于激光之眼怎么拿，请参见注5。

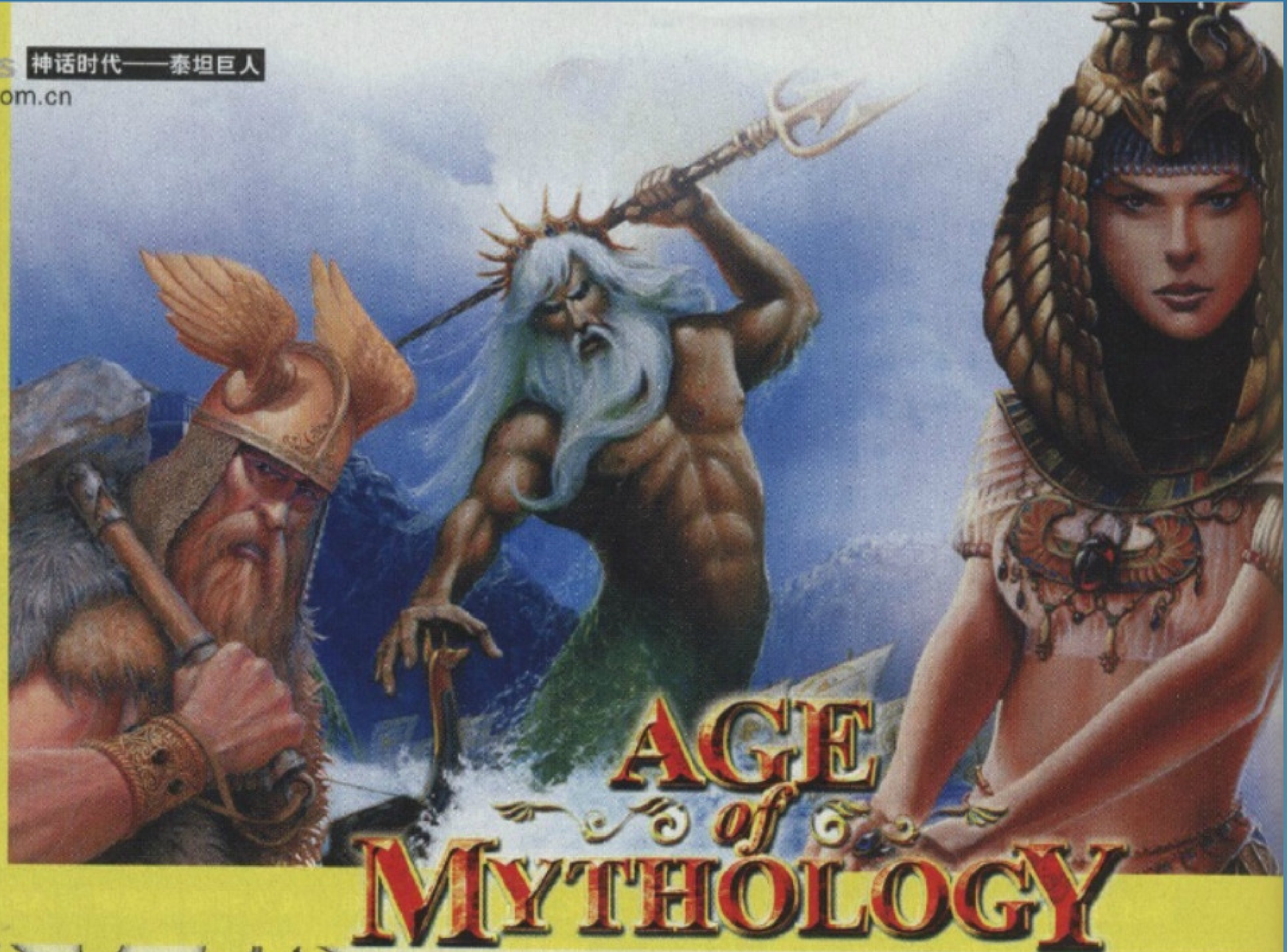
注5：通关后会得到通关的时间及评价，评价高低也跟玩家在游戏中杀死的"怪物"多少有关。根据评出的等级，游戏中会提供隐藏服装的密码，在新游戏中就可以让希瑟穿上隐藏服装了。另外，用这个爆机档开始新游戏，可以在游戏中取得秘密武器。这当中包括：Easy难度打穿，在第二遍的游戏中可以在一开始购物中心的面包店找到火焰喷射器；Normal难度打穿，第二遍游戏时可以在购物中心的2楼储藏室找到激光剑；Normal难度打穿，并且在打最后的Boss时不能使用枪械，只能用冷兵器砍杀，第二遍游戏时可以在一开始的厕所窗户外附近找到无限子弹的机关枪；Normal以上难度，在游戏中累计杀死"怪物"333个以上（可能要通关3次才能达到这样的数字），这样就可以在新游戏中使用超强的"激光之眼"。注意，要使用它就不能装备其它武器。 

总评	90
制作	Ensemble Studios
发行	Microsoft
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：2GB





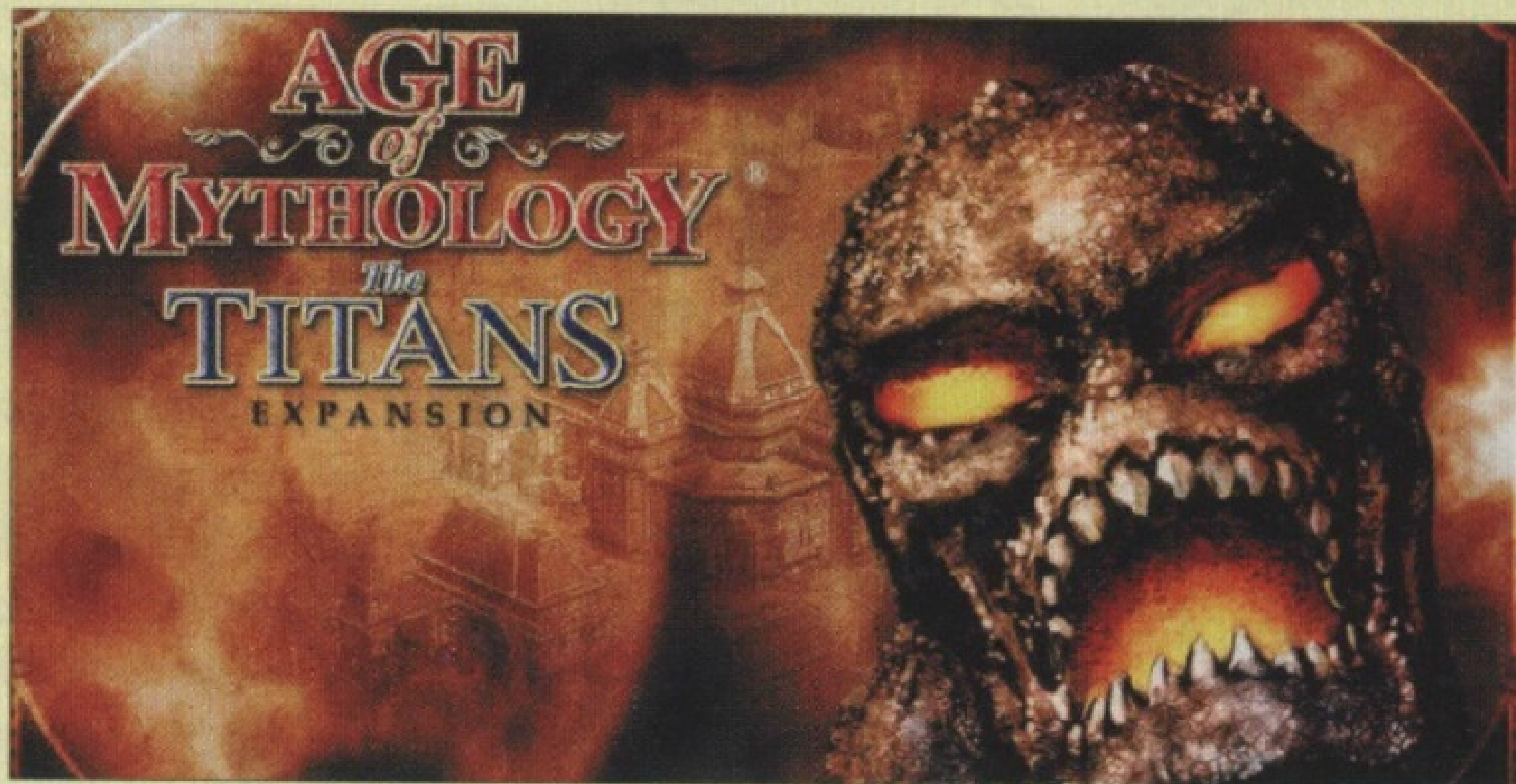
神话时代 泰坦巨人

■贵州 yago

2003年9月底，由微软《帝国时代》系列双子接班人之一的Ensemble工作室精心打造的RTS精品《神话时代》，终于推出了它的资料片《泰坦巨人》，继续由Ensemble工作室的首席设计师布鲁斯·雪莱坦纲制作。这位业界大腕号称《帝国时代》之父，甚至《文明2》、《铁路大亨》等经典作品里同样也有他的一份功劳。2002年10月上市的《神话时代》一举赢得多家游戏媒体的青睐，这款即时战略游戏在继承《帝国时代》诸多特色的同时，对原系统进行了大刀阔斧的改革。以对神的选择性信奉取代了原先过于繁多的民族种类，同时兵种搭配与战术策略方面的组合也更为丰富。《神话时代》还是“帝国”系列后裔中走入3D世界的第一人，全360度视角的旋转和缩放功能更方便玩家洞悉战场上的每一细节。《泰坦巨人》以人类历史上神秘的亚特兰蒂斯族为新的焦点，当亚特兰蒂斯大陆沉没之后，少年英雄喀斯特率领残存族人欲重建家园。不料邪恶的泰坦神族却利用他们逃出地狱，最终在泰坦族盖亚女神的帮助下，喀斯特与希腊、埃及、挪威等诸家英雄协力击败了危害人间的泰坦恶神。《泰坦巨人》的系统结构和画面与前作相比没有太大差别，但其引入的全新种族亚特兰蒂斯人和号称超级武器的泰坦巨人却为这款即时战略大作增添了更多精彩。

策略重点

《泰坦巨人》的焦点无疑是新出现的亚特兰蒂斯族，这是一个实力很强的种族，它的强大首先体现在生产单位的机动灵活性上，该族村民采集资源时根本不需要返回城镇中心或仓库卸货。前作中的挪威族人虽然也有移动大篷车作为流动仓库，但其村民又分为采集者和矮人两类，既有方便也有麻烦，远不如亚族村民走到哪里就可在哪里生产的高度灵活性。不过亚族村民的高昂造价无疑会成为初期极为不利的因素，整整3倍的费用注定选择亚族的玩家在开局发展经济时要慢上一拍。万幸的是，《神话时代》对防御能力的强调多少弥补了这个缺憾，只要有足够箭塔并及时升级相关技术，早期快攻而来的敌人也未必能讨到什么便宜。一旦挺过初期的艰难，越到后面亚族的优势越明显，在对资源的抢夺中亚族村民几乎占尽上风。亚族村民是该族的小聚宝盆，因此也势必成为敌人的首要攻击目标，特别在早期战斗中哪怕损失一两位村民都会给亚族的发展带来严重影响。



和前作一样，《泰坦巨人》的兵种相克原理依然如旧，神族单位克制人类部队，英雄克制神族单位，人类部队又反过来克制英雄。当然如果双方在数量对比上过于悬殊，这种克制作用就不那么明显，例如大队的神族单位一样能将单枪匹马的英雄打败。在这套克制循环理论中，亚族又有其独特的优势，他们的所有单位均能在瞬间升级为英雄单位，这样就使其战术策略具备了更大的灵活性。试想敌人发现一队亚族人类骑兵接近时多半会派神族部队前往克制对阵，但如果这队骑兵接近后突然全部变为英雄，敌人的神族部队立刻变成受克制的一方，战斗结果自然是一边倒。亚族的这种特殊优势同样也需要付出代价，他们的人类部队在升级为英雄单位时必须支付昂贵费用，如果是在开局初期而且同时升级人数多，这可是一笔不小的开支。

亚族的信仰值积累速度与其控制的城镇中心数有关，每控制一座城镇中心即可获得每秒3点的信仰值积累，如果控制两座城镇中心就能每秒获得6点信仰值。亚族人在上古时代就能修建城镇中心，不过作为惩罚，他们修建城镇中心的速度只有其它民族的三分之一。亚族信仰的泰坦诸神给他们带来了多种多样的神术，如主神克罗纳斯的时空传送术、乌拉诺斯的天空传送门等都能在实战中发挥相当重要的作用。综合各方面来看，亚特兰蒂斯族比之前的3个民族更为强大，没玩过前作的新人玩家不妨选择他们练练手。亚族虽然强大，但也绝非无敌的超级种族，这个财大气粗兵马精锐的后起之秀也有自己的软肋，在初期对他们实施出其不意的快攻，或全力歼灭其村民都是击败亚族的有效手段。最后要记住一点，与亚族的战斗拖得越久，胜利的希望就会越小。

泰坦巨人是本作中的超级噱头，四大民族都有属于自己的泰坦巨人，在游戏中修建泰坦之门即可召唤他们出来助阵，这些巨大的怪物无论临阵对敌还是攻城掠地都势不可挡，各种建筑物在他们脚下通常挺不过10秒钟，在多人对战中谁先召唤出泰坦谁就能暂时获得压倒性的优势。泰坦当然不是无敌的，其高达5000的生命值在群殴中同样也会有所消耗，不过靠普通部队打倒他势必要付出惨重代价，对付泰坦最好的武器仍然是泰坦。泰坦虽然有近乎恐怖的攻击力，但其致命弱点在于移动速度超慢，如果与电脑较量，在己方泰坦尚未出现的情况下可派骑兵队或英雄诱其绕圈以拖延时间，但如果对手是玩家就只有做好付出巨大损失的心理准备了。


大慈大悲的泰坦女神盖亚。


这就是传说中的泰坦巨人。

Hard模式战役攻略

第1关 失落一族 A Lost People

任务要点：生产5名初级剑士；寻找天空传送门并消灭守卫的蛮族；护送5名村民前往传送门；从传送门另一头出现后修造城镇中心。

亚特兰蒂斯大陆沉没之后，幸存的族人逃到了冰冷的北方大陆，这里土地贫瘠，还常有蛮族战士前来劫掠。族中长老克琉厄斯在梦中看见一个奇怪的塔状传送门，他坚信这一定是神给予族人的希望，亚特兰蒂斯老英雄阿坎妥斯之子喀斯特率领众人前

新族神系

一、亚特兰蒂斯族的3位主神

1.克罗纳斯（Kronos）：可使攻城单位和神族单位造价更低，建筑物可借助时空传送术移动。

毁灭术（Destruction）：将敌方一座建筑化为乌有，敌人回收其建造资源。

贤者（Oracle）：类似侦察兵的神族单位，无攻击力，静立不动时视野扩大。

焦点（Focus）：贤者的升级技能，可提升贤者移动和视野扩展的速度。

2.乌拉诺斯（Oranos）：可建造天空传送门实现瞬间移动，盟友之间能共享视野，人类单位移动速度加快。

天空传送门（Sky Passage）：进入天空传送门的部队可瞬间转移到另一座传送门。

震撼（Shockwave）：可将区域内的敌人全部震飞到空中，同时使他们暂时失去行动能力。

安全通道（Safe Passage）：天空传送门的升级技能，可拓展其视野并具备远程攻击能力。

贤者（Oracle）：同克罗纳斯。

3.盖亚（Gaia）：建筑物能自行恢复，同时长出大量藤蔓，敌人无法在藤蔓上修造建筑物。经济发展成本低廉，渔船、商队生命值提升，造价更低。

盖亚之林（Gais's Forest）：使目标区域长出大片森林。

通道（Channels）：加快村民移动速度。

贤者（Oracle）：同克罗纳斯。

二、亚特兰蒂斯族的9位亚神

1.普罗米修斯（Prometheus）

勇气（Valor）：可将己方一队人类单位直接转为英雄。

普洛米西恩（Promethean）：陶土铸就的身体可使这种神兽被杀后裂为两只更小的怪物继续战斗。

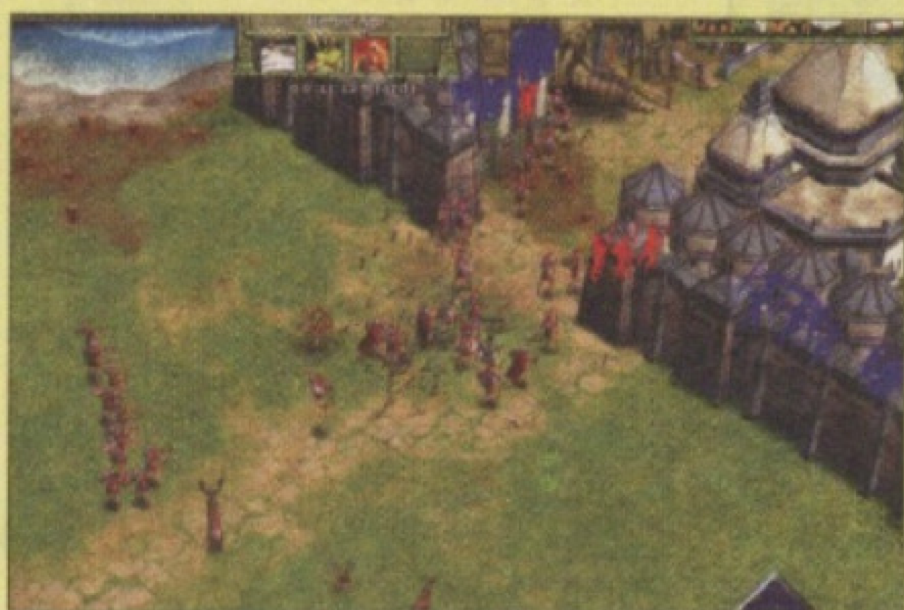
粘土（Alluvial Clay）：提升普洛米西恩的生命值。

泰坦之心（Heart of the Titans）：减少人类单位转化为英雄的费用。

2.莉特（Leto）

蜘蛛巢穴（Spider Lair）：在指定区域内出现蜘蛛蛋，随即孵化为致命的毒蜘蛛攻击附近敌人。


消耗敌有生力量后再趁虚而入。


记住城墙不要封死。


首要任务是摧毁这四座兵营。


争夺宝库可获取发展所需资源。


龟缩在基地中的Melagius将军。

往寻找长老梦中所见的传送门。

开始时必须先生产5名初级剑士，打退前来袭扰的狼群后最好别急于出发寻找传送门，先赶紧造村民发展经济，其间位于地图右边的蛮族部落会不断来袭，以城镇中心为依托修筑尽可能多的箭塔将其歼灭，特别注意他们会沿着海岸线溜到后方。克琉厄斯所在的高地上也会不断送喷火车下来增援。稳步进逼到蛮族基地外，用喷火车摧毁对方兵营和城堡，继续往右推进很快会找到传送门，同时发现附近有大批敌人，稍作休整后发起最后总攻，迅速摧毁敌建筑，同时要在敌营外修筑箭塔作为火力增援。夺取传送门后再从后方拉来5位村民送入门中，画面切换到地图下方的大陆，点击那里的传送门可释放5位村民，让他们在下方合适位置修造城镇中心即可过关。

第2关 亚特兰蒂斯重生 Atlantis Reborn

任务要点：修复附近破旧的泰坦神庙；建造城镇中心并升级到中古时代；摧毁地图下方希腊基地入口处的4座兵营；摧毁希腊人的城镇中心。

经过传送门亚特兰蒂斯人来到希腊地界，克琉厄斯告诉大家传送门上的标志显示这座建筑是属于泰坦神族的，既然奥林匹斯山的诸神抛弃了亚特兰蒂斯人，为何不信奉拯救了大家的泰坦神呢？于是喀斯特率领众人开始修复附近的两座泰坦神庙，这种离经叛道的行径刺激了在附近窥探的希腊人，战争由此拉开序幕。

开始时出现在地图北端，修筑围墙堵住右边两处谷口，左边造箭塔和城堡构成火力防御圈，不可以将墙全部封死，否则敌人会从右侧谷口强行破墙而入，另外注意希腊人会在右下的谷口外修筑地底传送门。地图上有很多破旧的泰坦神庙，如果派村民前往修复可获得攻城神兽。打退希腊人进攻的同时迅速发展经济，把部队组织起来后护着攻城神兽往左下推进，占领左下角的村庄并以此为前沿基地继续向右下的敌基地靠近。注意敌人的频繁进攻相当猛，最好的办法是修筑箭塔群掩护部队前进，游戏中可修造的箭塔数量有上限，前面修后面拆也足够了。最后在敌基地大门外修墙堵死它，箭塔城堡压阵，破门杀入之后只管摧毁那4座兵营，别往里面深处攻，敌人还有足够实力反扑。打掉兵营后收缩阵地，诱敌人入火力圈消耗他们。这时可在附近修建一座天空传送门，与己方基地遥相呼应，运送援兵什么的非常方便。希腊人的营寨相当庞大，慢慢以箭塔群战术继续推进，直到最终摧毁敌人的城镇中心获胜。

第3关 希腊人的欢迎 Greetings from Greece

任务要点：夺取更多宝库以获得足够资源；组建部队击杀希腊将军Melagius。

开始时出现在地图下方的海岸上，先占领右下半岛上的宝库，然后选择合适地形筑墙固守，先造座城堡担任防御火力，随后尽快发展经济升级技术。本关无法修建城镇中心，所以务必要保护好数量有限的村民，所有村民也要全部升级为英雄以提高工作效率。在地图上有多座宝库，只要消灭光附近的敌人即可占领宝库并获得大笔资源，不过如果防守不力也可能会被敌人反扑夺回。由于资源极度匮乏，所以要先去攻占最近的宝库，获得第一批援兵后再沿着海岸向右边进攻，砸烂渔村里希腊将军Melagius的雕像后可缴获市场和港口，通过市场贸易可以换购己方急需的物资，港口可制造渔船从事粮食生产。

刚过上点小康日子，敌人也开始折腾了，接下来要做的就是抢夺宝库和地图上稀少的自然资源。喀斯特是战斗的主力军，但如果发现宝物可由那两名先知升级为英雄前来搬运。在没有足够兵力前不要去

打山洞里宝库的主意，里面的独眼巨人厉害着呢。希腊人在地图上设立的地下传送门也可为我军缴获所用，有时那些固定在台座上的巨人弓手也能加入我方协助守卫，随着宝库一个个入手，很快就能建起一支强大的军队。最后屯兵于希腊人的基地外围，砸开城门一拥而入，打倒希腊将军Melagius后任务结束。

第4关 奥丁之塔 Odin's Tower

任务要点：以亚特兰蒂斯神庙取代绝顶上的3座挪威神庙；将喀斯特护送到奥丁之塔附近；使用毁灭神术破坏奥丁之塔。

希腊人找来了埃及和挪威盟友一同对付亚特兰蒂斯人，喀斯特决定避实就虚偷袭对手的后方，于是他们来到了冰天雪地的挪威。

开始时出现在地图下方的谷地里，只有右侧有个出口，不过却被密林所遮挡，赶紧在密林左侧修筑箭塔和城堡，然后再从事基本生产。挪威人很快会点燃森林并杀入谷地，如果准备及时不难将他们挡住。从烧开的森林出去，在右侧谷地出口修筑箭塔和城墙，后方保证经济的稳定发展。等待实力壮大后出兵往上进攻，沿途摧毁挪威人的两个村镇，在东北角的尽头可靠近位于山顶上的挪威神庙，组织弓箭手以远程攻击手段将其摧毁，然后在附近修建己方神庙。选取神庙后注意看多了个图标，那就是时空传送术，点击图标后再选择可视范围内的合适位置即可开始传送建筑物。时空传送建筑需要花钱，而且不能同时传送多座建筑物。资金紧张的话可以在母基地建立市场，与新占领的城镇中心进行商队贸易可获得丰厚利润。战斗中注意收集散落的宝物，其中有一个可带来飞马侦察兵。

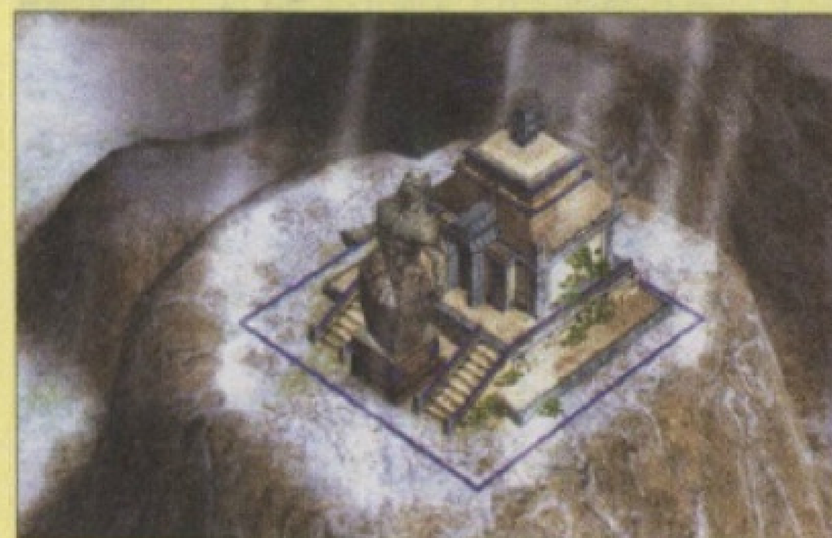
感谢克罗纳斯所赐予的部队传送术，利用这种法术将全体部队空降到左侧山那边，趁敌我双方混战之际同时把兵营或城堡也传送过去。如果遭到顽强抵抗还可以考虑从母基地往上进行“空降”战术，过去就是一场惨烈的消耗战，多试几次后一定能占领中部地区，照旧砸掉山顶上的挪威神庙，以亚特兰蒂斯神庙取代之。然后继续向最内层的敌人防区进行“空降”，记住空投前可派弓箭手或攻城器械摧毁靠近的敌人防御性建筑物，这样可有效减轻主攻部队的压力。得手之后换掉最后一座神庙，然后喀斯特只身靠近地图正上方的奥丁之塔，接近后对塔使用毁灭神术，也算是狠狠教训了挪威人一回。



这些石头巨人弓手也很厉害。



几乎所有建筑物都可传送。



使用时空传送术将造好的神庙移上绝顶。



恐怖的奥丁之塔常人无法靠近。

钢铁战士（Automaton）：钢铁铸就的神族单位，可相互修补恢复。

赫菲斯托斯之复仇（Hephaestus Revenge）：钢铁战士的升级技能，使其生命值提升并能自我修补。

火山熔铸（Volcanic Forge）：钢铁战士的升级技能，使其获得对穿刺类武器的更高抗性。

3.阿思那斯（Oceanus）

食肉草（Carnivora）：巨大的食人植物。

神奴（Servant）：可治疗友军的神族单位，尤其擅长修复船只。

卡拉卓亚（Caladria）：会飞的神族单位，可治疗友军，但没有任何攻击手段，且只能被远程攻击所伤。

鲨鱼之噬（Bite of the Shark）：为初级剑士装备锯齿剑，提高其攻击力。

轻灵之锤（Weightless Mace）：提升克制骑兵的特种步兵速度和攻击力。

4.斯伊亚（Theia）

赫斯珀里得斯（Hesperides）：该神术能在指定地点长出一株巨树，由此可生产神族单位树精。

斯廷法罗斯湖怪鸟（Stymphalian Bird）：飞于空中可进行远程攻击的神族单位。

利莫里亚人后裔（Lemurian Descendants）：本技能可提升所有人类单位的视野。

波塞冬之秘密（Poseidon's Secret）：可提升骑兵部队的速度和攻击力。

石之矛（Lance of Stone）：提升克制弓箭手的重骑兵攻击力，摧毁建筑物更快。

5.亥帕瑞恩（Hyperion）

混乱（Chaos）：使指定片区内的敌人自相残杀。

撒特（Satyr）：远程攻击型神族单位，可同时投掷多支标枪。

奈莉得（Nereid）：擅长克制其他水系敌人的神族单位。

倍增（Gemino）：撒特同时投掷的标枪数量增多。

英雄之复兴（Heroic Renewal）：可使你的英雄单位自动恢复。

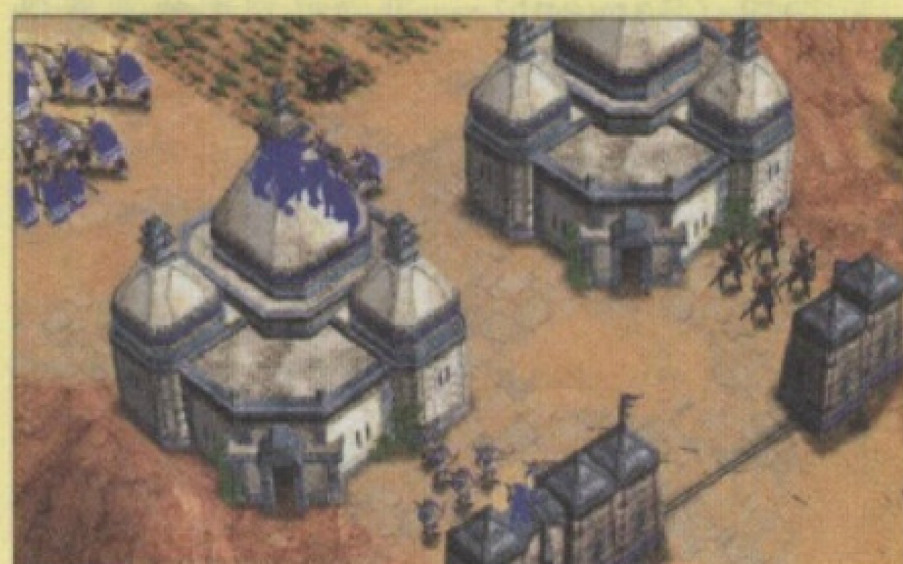
6.莱亚（Rheia）

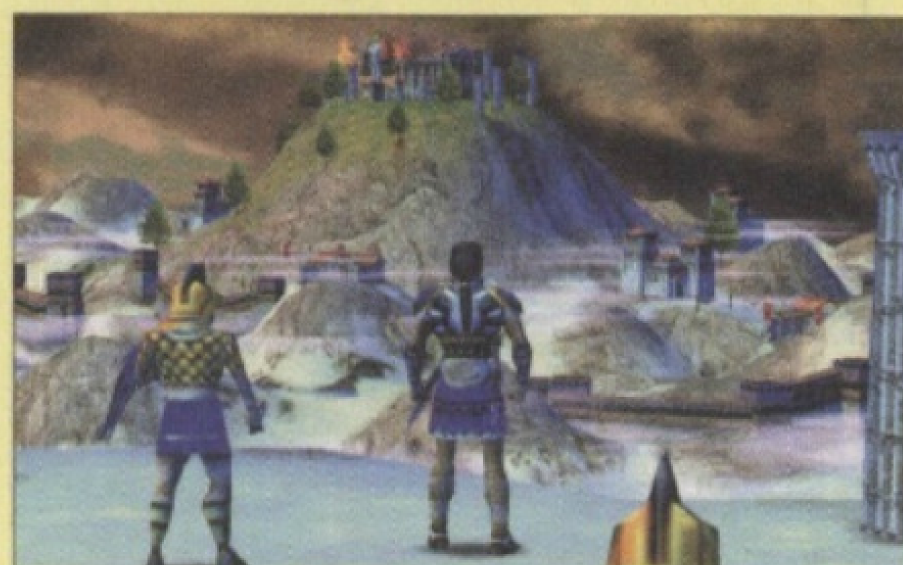
叛徒（Traitor）：可使一敌人单位投向己方。

巨兽（Behemoth）：专用于攻城的神族单位，可自动恢复。

献祭号角（Horns of Consecration）：可加


不惜一切代价护住高地上的这座神庙。


构筑火力网迎接来犯之敌。


来到了传说中的奥林匹斯山。


普通士兵靠近神庙即可变身。


天界之巅大门前的殊死搏杀。

第5关 古代遗宝
The Ancient Relics

任务要点：保卫克罗纳斯神庙，如果它被摧毁则任务失败；夺取散布于地图上的4个古代宝物并将其带回神庙中。

踌躇满志的喀斯特带着大队人马继续奔袭埃及，这回他的目标是夺取埃及人4件古代宝物，也许只有这样才能彻底动摇埃及人的军心。开始时出现在地图中部的高地上，敌人的部队几乎是立刻就上来了，打退对方第一波进攻后查看一下四周地形，高地有3个出口，西北方一河之隔的对岸有大量富饶资源，不过那是个陷阱，千万不要派村民过去送死。尽快修墙封死左下和右上的出口，专心经营右侧出口，把城堡箭塔什么的都造起来，但别把出口封死，只要保证有个小通道敌人就会自动往这里来，剩下的就看你火力够不够密集了。

开始时资金匮乏，在高地最左端造个市场，然后和右端的城镇中心贸易，多造村民种田，通过市场购买木材，这样也能自给自足。初期战斗很艰难，可在神庙中造一些投掷集束长矛的神怪协助防御，有了城堡和兵营后立刻生产骑兵队，一方面打击坡下经过的敌人商队，另一方面伺机准备快速抢夺宝物。埃及人的宝物都放置在重兵把守的营地内，开始要多造一些攻城器械，或城堡里生产摧毁者，只要破坏敌人的护墙后就轻松多了，大队骑兵升级为英雄，混乱中往里一涌，抢了就往回跑。本关难度重点在于开始时是否能站稳脚跟，只要保证高地神庙的安全，胜利仅仅是个时间问题。

第6关 奥林匹斯山
Mount Olympus

任务要点：将部队带到出发点上方的神庙；将喀斯特送到地图右侧；左右两侧的地下传送门入口不得被摧毁；将喀斯特送入奥林匹斯山之巅的传送门。

克琉厄斯称发现了通向希腊联军后方的传送门，喀斯特率军进入不料却发现自己来到了奥林匹斯山，在这片仙界中，普通部队靠近相关神庙即可转化为神族部队，每座神庙前都有特定的神兽雕像。一开始出来就遭到骑兵攻击，赶紧带着士兵们冲到上方神庙变身为独眼巨人，一通乱砸好不过瘾。贴着上方山梁往右走，消灭沿途小股部队后摧毁山坡上的宙斯神龛可获得神术，然后顺原路返回，往下走去摧毁另一座神龛。此后会不断有援兵从传送门赶来，让他们变身为独眼巨人对付来袭的敌骑兵效果不错。右下方向有座瓦尔基里骑士神庙，分一部分兵力变为瓦尔基里骑士可为友军提供治疗。下一步进攻右侧的敌人营寨，杀进去后占领地下通道入口，进入后从地图右侧的另一通道口出现，这两座传送门一定要保住。

现在的任务是攻入地图中部的奥林匹斯山之巅，那里有上下两个出口，建议不要从上方发起进攻，因为那里有城堡厚墙不说，附近的洞窟里还有专克神族部队的亡灵部队。集结足够兵力后往左下发起进攻，利用独眼巨人的优势迅速摧毁所有兵营，来到地图正下方的水边时让喀斯特靠近观看可得到一艘运输船和两艘战舰，同时敌人的两头水兽也冒了出来，不惜一切代价保住运输船，可考虑动用闪电神术秒杀敌方水兽。把部队运到小岛上摧毁宙斯神龛又可获得闪电神术，这座小岛可供安全驻扎部队，将后方援军集结在此，然后派独眼巨人上前砸门，城里会有敌人的几位英雄率队扑出，甚至还有青铜巨人，千万不可与其硬拼。派瓦尔基里骑士上前虚晃一枪后立刻往右下，趁敌主力被引开让独眼巨人乘运输船从左侧登陆上前轰门，砸开两道城门后喀斯特迅速往里冲，一口气钻进山顶神庙左上方的传送门就算胜利。

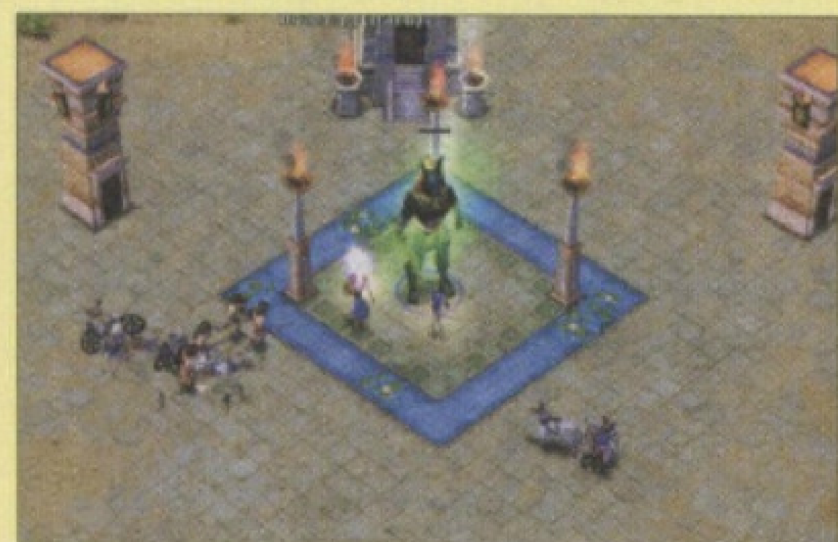
第7关 西库斯之背叛
Betrayal at Sikyos

任务要点：修建城镇中心并确

保在15分钟内不被全部摧毁；生产3只埃及巨鹏鸟赶到地图正上方的喀斯特营地。

在老英雄阿坎妥斯灵魂的提醒下，希腊英雄埃阿斯和埃及女王阿曼拉发现这一切原来是克琉厄斯的阴谋，他们联手前来寻找喀斯特，但克琉厄斯却已开始从地府中召唤出泰坦巨人普罗米修斯作恶。本关玩家将操纵埃及部队，开始时出现在地图下方，立刻生产祭司克制普罗米修斯滋生的大批小怪物，发展经济升级技术将所有建筑物生命值提升到最高，多造箭塔城堡，而且位置最好分散一些，以便在即将来临的恶战中尽可能拖延时间。左侧谷口可修筑围墙封死，保留正上方出口，让大队祭司上山居高临下阻击疯狂涌来的小怪物，一有多余资源就造生命值高的大型建筑物，把整个村子变成一个巨大的火力网。另外抽时间在神庙中生产3只巨鹏鸟，先把它们安置在地图最下方，一旦普罗米修斯开始发动进攻就把它们撤到地图左端的村镇废墟去。阻拦泰坦巨人的进攻完全没有任何作用，这个巨大的恶魔刀枪不入，三拳两腿就能让你的城堡化作齑粉。混战中要尽量让己方部队散开，以免被他两下全部踩死。好在泰坦巨人移动速度不快，也可用埃阿斯和阿曼拉引诱他转圈拖延时间，等到15分钟的倒计时结束后立刻让3只巨鹏鸟飞向地图上方的亚特兰蒂斯营地拯救喀斯特。


泰坦的疯狂进攻势如破竹。


先让英雄们下来抵挡一阵。

第8关 地狱之犬
Cerberus

任务要点：保护奥西里斯之子直到他完成召唤埃及守护神；用埃及守护神击败三头犬泰坦巨人。

恍然醒悟的喀斯特终于决心与埃阿斯和阿曼拉联手对付泰坦一族，他们赶回埃及后发现三头犬泰坦巨人正在搞破坏，只有召唤埃及人的守护神才能与之对抗。大祭司奥西里斯之子正在紧张施法唤醒守护神，不过速度实在是太慢，3位英雄不得不担负起保护大祭司的任务。战斗一开始就要让位于地图上方大营中的所有部队赶往左下方的召唤台处增援，奥西里斯之子也能攻击敌人，不过最好别让他中断召唤。扛住第一波攻击后立刻让后方村民开始生产，同时抽调几个村民过来修造箭塔和城堡。敌人初期的冲锋主要以神族部队为主，3位英雄克制他们足够，但小心不要被敌人引得太远，当己方兵营开始生产部队后敌人的骑兵和攻城器械也会不断涌上来。

由于己方势力范围内没有金矿，而且市场内也无法造骆驼商队，因此本关的经济发展是个大问题。在附近高地上有些宝物，派战斗力强的喀斯特前去取宝，同时可得到若干骆驼商队，迅速将骆驼安全撤回后与地图右下角的盟军村镇进行贸易。在己方营地与盟军村镇的通道上有两处谷口可供敌人进入，派村民赶到这里筑墙封死，同时也要派一支部队来回巡视，会有敌方小股部队前来砸墙袭扰。眼看守护神即将苏醒，敌人


多修城堡抵御敌人的潮水冲锋。

快信仰值的积累速度。

奥瑞查克斯之甲（Mail of Orichalkos）：提高己方弓箭手对砍削攻击的抗性。

莱亚的礼物（Rheias Gift）：减少提升神族单位技能所需的信仰值。

7.阿泊斯（Atlas）

爆炸（Implode）：可对敌人或建筑物产生大面积杀伤效果。

百眼巨人（Argus）：可喷射带毒酸液秒杀敌人的神族单位。

守护者（Io Guardian）：可扩大百眼巨人的视野并加快其特技恢复速度。

阿泊斯之眼（Eyes of Atlas）：扩大所有神族单位的视野。

泰坦之盾（Titan Shield）：可使建筑物对攻城器械和步兵攻击具有更高抗性。

8.赫卡忒（Hekate）

鞑靼之门（Tartarian Gate）：赫卡忒打开地狱之门，从中出现的怪物会攻击所有对象。

光明仙女（Lampades）：神族单位，可使远处敌部队产生混乱。

带毒血液（Asper Blood）：本技能可使光明仙女的鲜血化作区域性杀伤武器。

神之活力（Mythic Rejuvenation）：可使神族单位自行恢复。

快速（Celerity）：使神族单位的生产速度加快。

9.赫利俄斯（Helios）

漩涡（Vortex）：可将全部战斗单位传送到指定地点。

战神兽（Man O'War）：水系神族单位，可发射链状闪电。

赫卡巨人（Heka Gigantes）：四臂巨人，可敲击地面将敌人震飞。

日晕（Halo of the Sun）：增加喷火车及喷火船的攻击力。

石化（Petrified）：提升攻城器械对砍削类伤害的抗性。

镜塔（Mirror Tower）：可反射阳光攻击敌人的防御塔。

三、亚特兰蒂斯族时代进化表

上古时代	中古时代	英雄时代	神话时代
克罗纳斯	普罗米修斯	亥帕瑞恩	赫利俄斯
	莉特	莱亚	阿泊斯
乌拉诺斯	阿思郎斯	斯伊亚	赫卡忒
	普罗米修斯	亥帕瑞恩	赫利俄斯
盖亚	莉特	莱亚	阿泊斯
	阿思郎斯	斯伊亚	赫卡忒


大家联手对抗泰坦。


冰王与喀斯特亲自上阵诱敌。


守住这里才能保证最后的胜利。


把豁口变成重兵把守的要地。


围殴传说中的泰坦巨人。

的三头犬泰坦巨人很快杀来，城堡箭塔在他脚下完全不堪一击，加上成群涌来的敌部队简直让人手忙脚乱。对付泰坦巨人的最好办法是游击战术，派埃阿斯或喀斯特主动前往迎击泰坦巨人，等他上钩后就引着这家伙四下兜圈子，只要他不靠近召唤台，其余的敌人部队再多也成不了气候。最终守护神苏醒后，等着看他轻松收拾泰坦吧。

第9关 狂暴
Rampage

任务要点： *利用冰巨人之王弗斯塔格提供的挪威战士修造城镇中心；在冰王召唤的火焰巨龙出现之前阻止泰坦巨人摧毁全部绿色村落。*

几位英雄来到挪威继续追踪克琉厄斯的踪迹，不料却发现这里也有泰坦巨人在大肆破坏。前来迎接的冰巨人之王弗斯塔格希望能与英雄们联合对付恶魔，这位冰王吹出的寒霜能将泰坦巨人暂时冻结，不过要真硬碰硬他仍然不是泰坦的对手。会师之后沿着峡谷往下走，指派冰王的3名挪威战士修建城镇中心，同时分出人手在峡谷中修造围墙阻敌。在地图左上角的泰坦会率领大批喽罗沿路破坏下来，这家伙完全刀枪不入，只有冰王召唤的火焰巨龙Nidhogg才能制住他。不过召唤需要25分钟之久，在火焰巨龙出现之前如果绿色NPC村庄建筑全部被毁则任务失败，对付这家伙的最好办法仍然是游击战术。

在地图左下的隘口修筑围墙箭塔城堡准备抗击，在谷口投放治疗之泉神术可治愈附近的己方部队，但这些充其量只能挡住敌人常规部队的进攻。希腊英雄埃阿斯奔跑速度略快，可由他出阵引诱逼近的泰坦巨人，只要引起泰坦注意并来追赶就成功了一半，带着泰坦只管兜圈子耗时间。隘口那里由其他英雄和冰王等人把守，各城镇中心还会不断出现冰霜巨人，把他们收编到守卫部队中顽强阻击敌人，最终目的只为拖延时间等待火焰巨龙从右下己方城镇中心处出现。玩家可自行估计好时间，实在守不住也可主动撤退，以空间换取时间。当火焰巨龙Nidhogg登场后，很快就把泰坦烧倒，挪威的劫难终于结束。

第10关 力挽狂澜
Making Amends

任务要点： *在废墟上重建4座城镇中心，利用盖亚神力化解泰坦巨人的无敌状态；消灭泰坦巨人普罗米修斯。*

返回希腊西库斯之后所见满目疮痍，泰坦所过之处尽剩焦土，但某处村落却依然绿草盈盈。阿坎妥斯告诉喀斯特，这是盖亚女神在帮助他们，这位主管大地万物生长的女神拥有能够克制泰坦的神力。

一开始3位英雄和5名村民出现在地图左上角，赶紧造城镇中心，同时派一位村民去右上山谷中修墙阻敌。右下有大片残破的城墙，把英雄们拉到这里来，敌人很快就会发动进攻。尽快在破墙后修箭塔和城堡，但不要将破墙封死，否则地图正上方的敌基地会从山谷方向发起强攻。地图右下方有4座被摧毁的村庄废墟，泰坦巨人普罗米修斯率领他的喽罗在这一带大肆破坏，现在先不要惊动他们，因为普罗米修斯不仅破坏力惊人，而且他此时刀枪不入。当务之急是狂造村民开采资源发展经济，树木砍光后可用盖亚种子重新恢复，升级到神话时代后你的城墙几乎坚不可摧。守住右下方豁口全靠箭塔和城堡的密集火力，如兵力不够还可以造几个能自动回复生命值的钢铁战士。

进入神话时代后准备开始反攻，组织一队村民，全部升级为英雄。注意观察普罗米修斯在4个村子之间的巡逻规律，看准时机扑下去再造3座城镇中心即可解除普罗米修斯的无敌状态，造的城镇中心即使被摧毁也有效，只要够数就行。得手后把村民立刻撤回，派速度较快的骑兵去引诱普罗米修斯，这边准备好重兵，等这家伙进入火力圈后一通狠扁。尽管会损失不少建筑

物，但在密集的火力下，普罗米修斯最终被打倒！

第11关 被出卖的亚特兰蒂斯 Atlantis Betrayed

任务要点：消灭破坏黄色村落的钢铁战士；消灭破坏棕色村落的钢铁战士；消灭破坏蓝色村落的钢铁战士；保护喀斯特、阿曼拉和埃阿斯冲入敌营中的天空传送门。

喀斯特带着部队返回亚特兰蒂斯族的居住地，不料竟四下无人，正在迷惑之际却突遭大批钢铁战士的围攻，原来这是克琉厄斯设下的埋伏。这些钢铁战士同时也在大肆破坏亚特兰蒂斯人的村落，必须抢在他们得手之前拯救村庄！别看这些钢铁战士人多，但3位英雄专克他们，随行的战士最好两线帮忙，尽量避免不必要的伤亡。把黄色村落里的钢铁战士消灭光后该地区的村民和建筑物都变为己方所有，让村民们赶紧砍树和开金矿，粮食任务交给渔船，附近有不少港口，记住左下角的两座兵营要迅速投入生产。此时地图左上方棕色村落里钢铁战士们又开始破坏了，赶紧让3位英雄带队钻进左下的天空传送门，通过棕色村落里的传送门直接出现在敌人眼前，集中兵力歼灭周围的钢铁战士。解放棕色村落后得到更多村民和建筑物，在村子左侧有公会建筑和市场，立刻升级各种资源采集技能。集合部队继续通过传送门赶往地图正上方的蓝色村落救急，把后方生产的新部队全投进去，只要保住传送门就能有源源不断的援兵赶来，很快就可以解放蓝色村落。至此敌人只剩中部高地上的基地，但仍有大批钢铁战士不断涌出骚扰，蓝色村落里有不少城堡，赶紧生产喷火车准备攻坚战，同时多造些摧毁者，他们砸建筑物效果不错。大军准备妥当后轰开敌人大门，只管向里涌，杀到基地中心后敌人甚至使出了无耻的陨石神术，不过别管队伍伤亡了，要不惜代价砸开中央天空传送门外的围墙，3位英雄冲进传送门即可胜利过关。

第12关 泰坦之战 War of the Titans

任务要点：在地图上4个盖亚之泉处种下盖亚神树种子，如任一盖亚神树被摧毁则任务失败；完成全部种植后保证至少一棵盖亚神树存活，直到盖亚女神被召唤。

最后的决战开始了，本关无法修建城镇中心、围墙和寺庙，所以干脆就别管地图上散落的宝物了。一开始3位英雄出现在地图正下方，附近那个水潭就是所谓的盖亚之泉，神术的最后一项就是种下盖亚神树种子。不过先别急，来自地图中央的大批敌人部队会持续向你发动进攻。经过几场战斗后迅速在盖亚之泉的上下修建城堡和箭塔，数量有限的村民全部升级为英雄，种地、砍树、挖金矿，攒积战争资源。如果有闲钱可再造兵营或公会建筑，防御圈完善后派骑兵前往左右两翼的盖亚之泉探察，遇到大批敌人就引回来干掉，扫清盖亚之泉旁的守敌后立刻修建城堡、炮塔，然后再种树。在此期间不断会有己方援兵出现在海滩上，注意集结他们，同时大部队移往左翼盖亚之泉协助防卫，右翼盖亚之泉附近森林密布，派个村民去砍树，有空就多修箭塔。敌人很快会向正下方的神树发起进攻，光凭那些城堡是没法固守的，赶紧派骑兵飞奔到地图正上方最后的盖亚之泉处，种下最后一棵树即可开始召唤盖亚女神的倒计时。

在等待盖亚女神出现的这10多分钟内，敌人的进攻将达到白热化，上、右、下三处的神树肯定守不住，但怎么也得拖延时间，不能让敌人轻松拿下。己方的两次背叛神术可用在敌军中那种会跺脚地震的小巨人身上，招降他们后用来对付群敌很过瘾。3位英雄打头阵，与敌接火之后就绕着城堡跑，让敌人在追赶中被消耗殆尽。等到还差6分钟时，敌人的泰坦巨神克罗纳斯砸开地府之门冒了出来，这家伙刀枪不入，让他靠近最后的盖亚神树绝对没好事，赶紧使出游击大法，派3位英雄主动迎敌，与浑身冒黑烟的克罗纳斯接招之后撒腿就往远处跑，跑三步停一下，让这大家伙死心塌地跟着。敌人其它什么骑兵、步兵的就别管了，火力完善的城堡群招待他们应该没问题。此时地图右下方又出现一支挪威援兵，内有瓦尔基里骑士和几个火巨人，让他们攻击克罗纳斯接下诱敌的苦差，3位英雄赶紧返回左侧盖亚神树增援。时间就这么拖过去，终于盖亚女神从左下角的石山里冒了出来，克罗纳斯也返回地图中间的地狱之门发呆。盖亚女神也刀枪不入，让3位英雄陪着她砸楼踩墙往里攻，后面再来两座喷火车更好，很快克罗纳斯迎了上来，可这家伙哪是盖亚大姐的对手，没几招就给揍趴下了。

盖亚女神将地狱之门重新掩埋，喀斯特也手刃了仇人克琉厄斯，他手持亚特兰蒂斯之杖带领全体亚特兰蒂斯人开始重建自己的新家园……


冲进敌人的老巢。


要建立足够的防御火力圈。


带着克罗纳斯环球旅行吧。

网闻急报

《搜神记》公测玩家英雄救美得异宝

11月5日中午12时，"玩家寻宝大行动"活动在《搜神记》各服务器同时展开，女主角莫纤纤闪亮登场，扮演一名柔弱少女，迷失在险象环生的搜神世界，玩家只要在《搜神记》任何场景中找到纤纤，救她脱险，就会得到纤纤赠送的宝物仙石。经过了4个多小时的寻找，16时33分，华北服务器玩家"雷峰"在勇士之谷巧遇纤纤，喜获2颗武器原石。

《苹果派》中韩见面会 超人气玩家无法如约抵韩

自10月15日《苹果派》正式收费以来，有很多《苹果派》玩家都在关注"我深爱的苹果派，首届中韩玩家见面会"活动。11月3日，第一批幸运玩家终于新鲜出炉了，他们依次是：

姓名	积分	身份证号
李会敏	25分	110101750510302
张志骅	22分	330106197909280071
宋明	17分	110105780425005
66	12分	110108197108156324
好好！！！！！	10分	
肖鹏	9分	370402810806061
杨尚昆	9分	350103771030000

其中积分最多的前两名玩家按照原计划，应该作为苹果使者在11月中旬飞赴韩国参加中韩玩家见面会，并参观韩国著名的旅游景点。但通过《苹果派》运营组和韩国大使馆的多次接触，得知11月份暂不办理普通韩国签证，所以2位玩家的奖品更换为和韩国游同等价值的现金。积分后5名的玩家会获得《苹果派》的时尚T恤和精美茶杯。

《大话西游II》：推广员征文大赛获奖玩家揭晓

经过20天的投稿活动和10天的评选投票活动，《大话西游II Online》的推广员征文大赛获奖玩家揭晓，他们是：

最佳推广建议奖
作者：齐鹏
作品：在大话中轻舞飞扬
最佳推广心得奖
作者：焦波
作品：平平淡淡才是真
作者：李文
作品：我的大话推广建议
最佳推广故事奖
作者：袭辉
作品：推广故事
作者：白生勇
作品：从无心到有心
作者：闫建生
作品：推广的故事



优秀奖
作者：赵宝生
作品：我推广大话的三个月
作者：温伟平
作品：我对推广深有体会
作者：陈思勇
作品：推广心得
作者：王峰
作品：我的推广心得
作者：陈炳春
作品：爱心帮助，诚心推广
作者：王建
作品：累并快乐着
作者：席琳
作品：苦中做乐的推广生活
作者：楮爱霞
作品：推广故事篇
作者：李昌利
作品：情系大话推广，心系推广业绩
作者：依人谁
作品：大话推广心得，真的假不了！

网游大市场
决战（决战币）
机械帽子：5000万～3亿
机械衣服：5000万～3亿
机械裤子：5000万～3亿
机械手：5000万～3亿
神石：100万～150万
魔石：80万～120万
矿石：40万～500万
金戒指＆金项链：100万
兴奋剂：9000万～2亿
幸运药：1100万～2000万
6改反三：6000万～1亿
6改龙爪：6000万～1亿
6改白炮：6000万～1亿
晶石：3000万～4000万
灵石：2500万～4000万
超晶：1.3亿～2亿
祝福：1.5亿～2亿
超灵：2.5亿～3亿
防御守护：3000万～6000万
损伤守护：3000万～5000万
经验守护：5000万～1亿
金钱守护：3000万～5000万
武器守护：5亿～6亿
宇宙晶体：1.5亿～2亿
1改防御守护：3亿～5亿
1改损伤守护：2亿～4亿
1改金钱守护：1.7亿～2亿
1改经验守护：3亿～4亿
5改血耳环：12亿～15亿
5改体质项链：7亿～9亿
5改敏项链：4亿～5亿
5改血戒指：10亿～17亿
潘戒：4亿～6亿
古代石：4亿～6亿
无我耳环：4亿～5亿
守护项链：1.5亿～2亿
童话袍子价格（可因）
25级 防御 130～140 5000～7000
25级 防御 140～150 8000～12 000
25级 防御 150～160 12 000～20 000
25级 防御 160以上 20 000以上
35级 防御 180～190 3000～7000
35级 防御 190～200 7000～15 000
35级 防御 200～210 15 000～25 000
35级 防御 210以上 25 000以上
40级 防御 200～210 3000～8000
40级 防御 210～220 8000～18 000
40级 防御 220～230 18 000～30 000
40级 防御 230以上 30 000以上
45级 防御 230～240 7000～10 000
45级 防御 240～250 10 000～23 000
45级 防御 250～260 23 000～40 000
45级 防御 260以上 40 000以上
50级 防御 260～270 10 000～25 000
50级 防御 270～280 25 000～48 000
50级 防御 280以上 48 000以上
55级 防御 290～300 20 000～30 000
55级 防御 300～310 30 000～55 000
55级 防御 310以上 55 000以上
60级 防御 310～320 25 000～45 000
60级 防御 320～330 45 000～70 000
60级 防御 330以上 70 000以上

韩国游戏11月份ONPlayer排行	
收费游戏	
1.	RO
2.	天堂
3.	奇迹
4.	Tales Weaver
5.	Maple Story
6.	RYL-Online
7.	Asgard
8.	The Kingdom Of The Winds
9.	疯狂坦克2
10.	ultima online
测试游戏	
1.	天堂II
2.	Seal-Online
3.	Tantra-Online
4.	Shininglore-Online
5.	Trickster
6.	mix master
7.	espiritu-Online

云网销售风云榜（11月）	
1.	网易一卡通（精灵/大话）
2.	华义WGS游戏卡
3.	仙境传说（RO）网络游戏卡
4.	征服Conquer游戏卡
5.	奇迹（MU）网络游戏卡
6.	网星Joypark一卡通（魔力/轩辕剑）
7.	天堂网络游戏卡
8.	使命
9.	盛大网络游戏卡
10.	骑士Online游戏卡

台湾省网游排行榜（11月）	
1.	天堂——光与影
2.	仙境传说
3.	天翼之炼
4.	魔力宝贝
5.	石器时代
6.	无尽的任务中文版
7.	奇迹MU
8.	FFXI
9.	封印纹章
10.	A3
资料来源：巴哈姆特电玩资讯站	

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《侠客天下》	《远征大理》	11月14日	增加了一批新任务，并开放了"十大神兵利器"和"十大秘籍"。另外，还有蒙古大军对大理国的远征战和大宋大理联合抗敌。
《奇迹MU》	血色城堡	11月05日	血色城堡11月5日开放新区域及新任务——血色城堡。
《天使》	关闭服务器	10月30日	结束中国大陆地区的服务。
《骑士Online》	攻城战补丁	11月07日	11月7日开放攻城战，该地区的骑士团、军团之间可以PK。增加了新的功能及新区域。
《龙族》	达兰尼安	10月30日	将原武汉服务器更名为"达兰尼安"服务器，并于11月15日开放婚礼任务和更名庆典。

关于《奇迹》密码保护信箱无法收取密码信息的调查

■本刊记者 红袖添乱

10月22日，本刊收到了一封读者来信，内容如下：

我是《奇迹》12区3服的一个战士，帐号为yancdk，游戏人物为魔亦神。9月下旬，我的帐号被盗，可是邮箱一直收不到密码，致使装备全部丢失。如果当时能及时收到密码信息的话，应该能保留住一些。在给第九城市写信将密码保护信箱改为收费邮箱后的10月13号，我的邮箱收到了密码，但装备已全部丢失了。与此同时我又发现该帐号被一个不明手机非法绑定，该手机可以利用《奇迹》的一些不安全规则，随意更改我的密码，每次更改，第九城市就收取2元的短信服务费。如果需要更换手机，还需要原手机的验证码，或者将详细证明文件再次寄给第九城市。

这就是我找回密码的艰辛，而更换密码竟然如此容易。这也是我想向你们反映的问题，这种责任难道还要我们玩家来负责吗？难道作为《奇迹》运营商的第九城市，本身系统故障或者说是不完善导致问题，也是我们的责任吗？这样公平吗？

祝您身体健康，工作顺利

《大众软件》的忠实读者

我们立刻与第九城市客服部门取得了联系，针对读者所反映的问题，他们作了如下回复：



对于奇迹12区3服玩家yancdk的情况，我们已经重新查询了该账号的处理情况。对于用户注册邮箱无法及时收到密码的情况，可能是由于其填写的邮箱已经废弃，或者邮箱出现的问题所导致。遇到这种情况，我们都会推荐用户修改注册邮箱，这样就能收到密码，用户也在10月13日修改了邮箱，并且也在当日就收到了系统发送的密码，因此可以确定我们的系统本身并不存在问题。

另外对于该用户所说的手机绑定的问题。对于此功能的推出，方便了用户修改密码，在密码丢失后可以更快、更及时地找回自己的密码。用户帐号在被盗的情况下进行了手机绑定操作，这个问题我们也考虑到了，只要用户办理相关手续，提供注册信息、用户身份证复

热点追踪



印件，我们收到用户传真或邮件，问题就可以得到顺利的解决。用户反映修改邮箱、解除绑定的流程有些繁琐，也是因为我们考虑了更多玩家的利益，为更多玩家的帐号安全而着想。对于一些用户认为可以改进的方面，非常欢迎及时和我们取得联系。同时我们也会不断改进工作方式，使得我们能为用户带来更多的方便，急用户之所急，想用户之所想。

为了证实第九城市的密码找回系统是否可靠，我们也做了测试，以“red@popsoft.com.cn”这个信箱在第九城市注册了新的帐号，并立即使用密码找回功能，在23分钟后，信箱收到了该帐号的密码信息。

接下来我们利用一些朋友的公司邮件服务器信箱以及新浪、21cn等邮件服务器的收费信箱再次做了测试，虽然收到信的时间都在20分钟左右，但均收到了密码保护信息。

然后我们分别在新浪和21cn两个邮箱服务商注册了免费信箱，以这两个邮箱分别注册了第九城市的帐号，并在注册成功后立刻使用了密码找回功能。但遗憾的是，12小时过去了，两个邮箱都未收到来自第九城市的密码信息。

由此看来，yancdk朋友反映的情况并非偶然。对于《奇迹》这款游戏的玩家来说，使用免费邮箱是很普遍的，但这些免费邮箱并不能真正让他们方便地取回密码。由于《奇迹》中的装备现金交易非常普遍，所以盗号的事件时有发生。对于玩家来说，在帐号被盗后在第一时间取回自己的密码应该是将损失降低的最好办法，但却因第九城市与邮件服务商的问题而无法做到，这是《奇迹》玩家身边的一颗定时炸弹。虽然第九城市已经意识到了这一点，推出了手机取回密码和仓库密码两种办法来尽量降低被盗用户的损失，但依然无法弥补信箱发送密码不成功给用户造成的损失。

对于延时，第九城市客服部门也作了解释：由于某邮件服务商屏蔽了他们的发送密码信箱，导致一部分信件无法正常发送。而密码是需要按次序排队等候发送的，当发送被屏蔽掉的信箱时，后面的信件就会拥堵无法发送，只能由第九城市的工作人员发现后将此类信箱的邮件单独拿出特殊处理，这样就造成了密码的延时发送。目前第九城市正在积极地与邮件服务商联络，希望能尽早解决这个问题。

但对于信件未发送至用户信箱，第九城市坚持认为并非是他们的密码找回系统有问题，而是邮件服务商那边出现的问题。对此我们向新浪的免费邮箱客户服务中心咨询，得到的答复是这样的：新浪对于垃圾邮件的处理一般是根据用户投诉以及邮件内容来决定是否进行屏蔽，像第九城市密码信这类邮件，虽然发送数量巨大，但不在新浪的屏蔽范围之内。

第九城市目前注册用户已达2500万，其中活跃用户就有1000万之众，如此大的用户基数给客服工作带来了相当大的困难。玩家经常反映客服电话占线无法接通、发现外挂使用者无法在第一时间通知GM处理以及类似yancdk朋友这种密码信箱收不到密码信息等各种问题，无一不在给第九城市敲响警钟——在游戏的推广获得成功之后，也许该更多地考虑客服工作如何加快脚步跟上急速增大的用户群。虽然我们都知道客服工作是很辛苦的，而面对如此大的用户群压力更是巨大，但在第九城市希望玩家理解客服人员的同时，也请理解一下玩家的心情吧，对于代理商来说，也许只是千分之一的失误，但对于这千分之一玩家中的每一人来说，都是百分之百的损失。虽然现在对于虚拟装备价值的界定还没有明确规范以做参考，但玩家在游戏中投入的时间、金钱以及感情都是十分宝贵的。而这些努力一旦化为泡影，对于玩家的打击实在太大。

另一方面，独立的邮件服务器以及收费邮箱能够收得到密码信息，而免费的信箱却收不到，这一点让我们产生了一些怀疑——如果在收取信件这方面免费邮箱和收费邮箱



都是同样的服务，那么应该不会有如此巧合的情况发生。虽然新浪网的客服部门坚称他们不会对免费邮箱做此类屏蔽，但真相如何，也许只有他们自己知道。

真心希望第九城市能够积极地查找原因，无论是由于自身系统的不完善还是因为邮件服务商对此类信件的处理方法，都应该认真查证，并积极解决，才能为玩家提供更好的服务，让玩家更安心地游戏。P



当亲情面对装备

■本刊记者 红袖添乱

首先，请允许我以大篇幅转载10月29日15:38:44发布于晶合后院的一个帖子的正文，作者：铃铛。

我一个上高中的表弟，因为准备段考而把他在《传奇3》中已经38级的ID托付给我，要我帮他冲级并顺没便帮他打点好装备。出于亲情，我答应在一周之内把他冲到39并想办法帮他弄把血饮。表弟很高兴地把他的ID及密码告诉了我。在他看来，我这个哥哥是他最可信任的人。

谁知道这个信任在24小时之后就荡然无存了，由于我一直接触的是盛大的《传奇》，对光通的《传奇3》在操作等各个方面难免不熟悉，一上线就身处潘夜5这个牛群众多的地方，我连魔法的快捷键还没弄清楚，就听见一声惨叫，接着我的显示屏就变得只有两种颜色——Black and White。

我退出，重新进入时发现自己一丝不挂地站在安全区，清点损失才发现，我表弟ID上唯一值钱的东西：魔杖和哀灵已经掉在潘夜5那众多的牛群当中了。我知道我这个弟弟对这个ID一向视作生命，如果不是我是他哥哥他绝对不会给我的。一丝不安、内疚的心理在我内心蔓延。

我强打起精神，从仓库里拿些垃圾蔽体，又去商店买了把偃月防身。然后就赶往潘夜神殿拼命地练级，仿佛只有这样才能减少我内心的不安。

晚上6点，我才下线准备去吃晚饭，表弟的电话就打了进来，他连问好都没说就直奔主题："我的魔杖和哀灵呢？"我很内疚地告诉他因为我的缘故，在潘夜5挂了，这两样东西掉了。谁知道他根本不听我解释，一个劲地说什么他看错了我，我这个做哥哥的连他的ID都保护不了。由于内疚的心理，我没有为自己辩解，只是听着他责骂我。最后，我答应为这件事情负责，他才不依不饶地挂了电话。

我长出了一口气，正想着怎么帮他弄回这两样东西，谁知道电话又响了，是表弟的爸爸，也就是我的舅舅打来的。他先是问了我事情的经过，而后说什么网络游戏什么的他不懂，可他听我表弟说他这个ID可以卖点钱，有个同学甚至出200元人民币买，我表弟都不卖（大概的意思就是这样）。其潜台词就是我是不是把我表弟的ID，或者是魔杖和哀灵这些东西卖了换人民币了，接着又说我表弟知道这些东西不见了有多么的难过。我哑然，如果我把我表弟的ID卖给了别人，买主会傻到连密码都不改吗？还有，魔杖和哀灵的具体价格虽然我不太清楚，可还没有人会用人民币来买这些东西吧？当然，这只是我内心的想法，出于对长辈的尊敬，我没有把这些话说出来。

好不容易应付完我舅舅，我老妈的电话又来了，她照例问了我事情的经过，然后撂下一句话："我不管这些东西是不见了还是你卖了，总而言之你要想办法还给毛毛（我表弟的小名）。"

搞丢了东西就要赔，这个道理上小学的时候老师就教过，但我不知道《传奇3》里的物价，于是我决定帮我表弟充一张卡，算是赔偿他被我弄掉的魔杖和哀灵。于是，我上Q给我表弟留言：

(2003-10-28 19:49:13)

毛毛，你的东西是我在潘夜5挂了时掉的，哥哥没照顾好你的ID。这样吧，我出钱帮你卖张卡，720的，你是自己用还是拿去换传奇币随便你，可以吗？

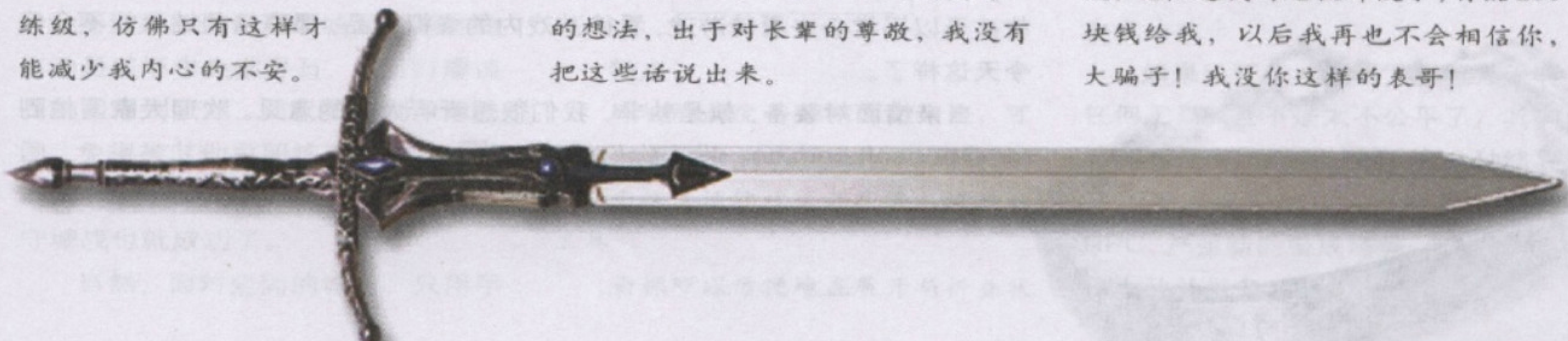
今天早上打开电脑，发现我表弟留给我的答复竟然是：

(2003-10-28 22:16:10)

不得，我要魔杖，要不你就赔200块给我！

(2003-10-28 22:19:25)

你是个大骗子，还说帮我弄血饮，现在连我的魔杖都没了，你赔200块钱给我，以后我再也不会相信你，大骗子！我没你这样的表哥！



热点追踪

看完后，我无言，我能说什么呢？我能怪我表弟漫天要价吗？一根魔杖和一件衰灵真的值200块吗？好，就算它值这么多，我也愿意赔他。可他竟然说我是骗子，他没我这样的哥哥，我看了心里真不是滋味。

不过话又说回来，无论他对我说了多么难听的话，我都不会怪他，他毕竟只有17岁。而且我也有过他这样的感受。是的，无论是谁，当自己辛辛苦苦打到的装备被别人弄掉的时候，心疼，说话重一点是在所难免的，我理解他。

可是，我不懂，别人都说亲情是世界上最珍贵的感情，可为什么它在一根魔杖和一件衰灵面前就这么不堪一击呢？我这个弟弟平时最亲的人就是我，以前他在学校受了什么委屈，挨了谁的欺负总是第一个来找我，一边哭一边和我诉说，我从来就没想过有一天他会不认我这个哥哥。可为什么，为什么这些亲情竟然比不过虚拟世界里那些虚拟的装备，一个虚拟的东西竟然能上升到人性的高度？为什么？我困惑。

说句实在话，我一直不认为《传奇》这个游戏是垃圾，虽然我见过现实里的两个好朋友为《传奇》里的一个女ID而翻脸动手，见过我朋友为了冲狗三天三夜没下线，结果昏倒在电脑前……但我一直都认为这只是人，而非游戏的错。可今天我看见表弟的样子，我开始怀疑起自己的结论是否正确。

但无论如何，我弄掉了我表弟的装备，这个已经是不争的事实。所以，这里有谁是《传奇3》梦想3服务器的，并且有魔杖和衰灵的，请和我联系，谢谢！



11月5日，红袖联系到了铃铛，并就此事进行了一些采访，内容如下：

红袖： 你好，我是大软的网游编辑红袖添乱。

铃铛： 嗯，你好。

红袖： 你表弟装备的事情，现在解决了吗？

铃铛： 我已经决定还他钱了，毕竟不管怎么说，他东西不见了我是有责任的。

红袖： 现在你们两家的关系怎么样？比如说你和你表弟、你和你舅舅、你舅舅和你妈妈之间的关系，紧张吗？

铃铛： 大人们并不知道这件事的详细经过，所以，他们之间的关系倒不怎么紧张。但我和我表弟一家的关系就比较难堪，毕竟我舅舅他们都相信我表弟说的话。

红袖： 你和你舅舅以前的关系怎么样？

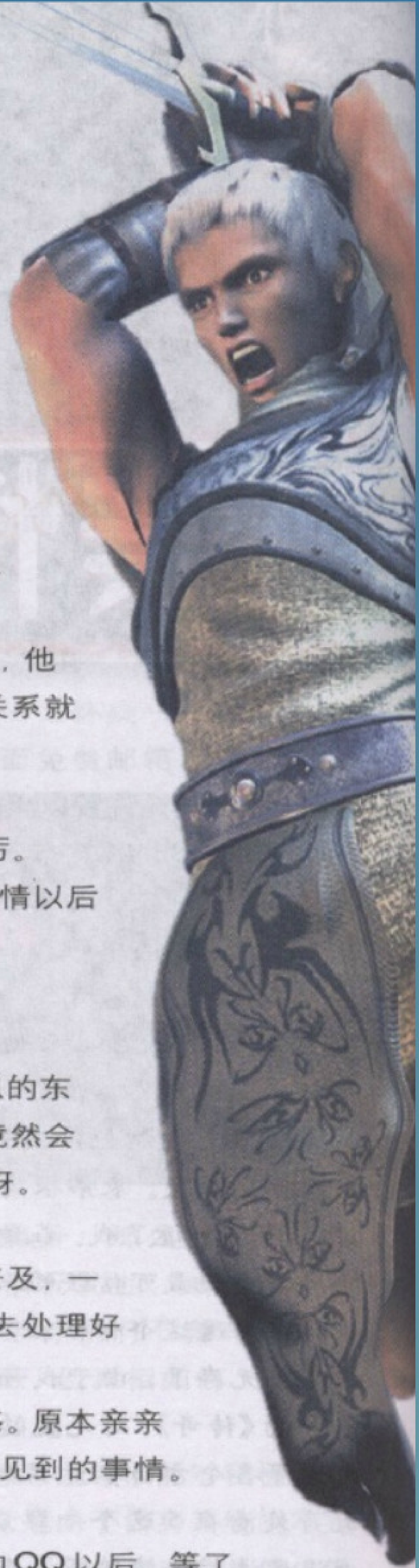
铃铛： 以前关系还可以的，虽然他平时比较严厉。

红袖： 那你和你舅舅还有你表弟，从上次那件事情以后有没有再见过面？

铃铛： 没有了。

红袖： 喔，现在你对这件事情怎么看？

铃铛： 很无奈吧，网游里面的装备只是一些虚拟的东西，而亲情是现实中的感情。他是我的弟弟，而他竟然会为了一些虚拟的东西不认我这个哥哥，我觉得很惊讶。



网游在中国已经不是一年两年了，随着网游的普及，一个越来越现实的问题摆在我们的面前，那就是怎么去处理好网络与现实之间的关系。

从铃铛的陈述中，红袖能感受到他的无奈与困惑。原本亲亲热热的表兄弟一夜之间反目成仇，我想这是谁也不愿见到的事情。而导火索，竟然只是游戏中的虚拟装备。

红袖一直很想和铃铛的表弟谈一谈，但加好他的QQ以后，等了几天都未见他出现，也许是因为那个17岁的少年真的学习很忙吧。红袖希望能够在他考完试以后，有时间和他好好聊聊，让红袖知道他的真实想法。

在《万王之王》和《石器时代》等游戏刚刚进入中国大陆地区的时候，玩家们还都将其视为娱乐，虽有沉迷，但都未曾将游戏内的物品与现实生活中的金钱联系起来。直到《传奇》、《千年》等游戏开始运营，好像在一夜之间，"玩网络游戏可以卖装备赚钱"成为网络游戏吸引玩家的磁场。因为游戏物品和现实中的金钱越来越多的联系，使得很多玩家玩游戏的目的开始不那么纯净了。而如今，更是有一部分玩家已经将网络游戏视为自己的事业，他们的生活来源即为买卖游戏中的虚拟装备。

在这样的环境下，普通的玩家对于虚拟和现实分得不那么清楚，也是正常的，更何况铃铛的表弟只是个17岁的孩子。他发脾气要铃铛赔偿，也许只是在失去心爱的东西时一种正常的反应——也许他只是任性。

然而，我们应该看到，如果在这件事情发生之后，家长能给予正确的引导，教孩子以平常心去看待游戏，看待游戏内的虚拟物品，那事情的结果就不会像今天这样了。

当亲情面对装备，孰是孰非，我们很想听听大家的意见。欢迎大家写信到red@popsoft.com.cn，发表你们的看法。

画龙点睛

骑士Online——倾国倾城攻城战

■北京 老马过大河

在令人瑟瑟发抖的寒冬，“《骑士》倾国倾城攻城战”火热开通！新开地区和城堡的名称相同——德洛瓦。在德洛瓦发生的攻城战是守城军团联盟和攻城军团联盟之间的战争。骑士团必须加入军团联盟才可以和本盟的其他军团或骑士团共同参与攻守战。新的地区有新的游戏规则，这里并无卡鲁斯和艾莫尔的阵营之分，而是军团与军团之间的战争。该地区的骑士团、军团之间可以PK。拥有德洛瓦的军团团长则为城主，可以征收拥有巨大人流量的墨拉登和地下迷宫的入场费用等税金。

要占城，先要成立军团，创建军团之前首先要确定已经建立骑士团，并且这个骑士团至少能达到3等骑士团的标准。然后在书记官处传送到罗马竞技场，杀死里边的Boss级怪物半人马射手，拿到任务道具：荣耀之锁。最后由团长亲自带着荣耀之锁和1000万金币找到骑士团书记官之后，才可以创建军团。

军团建立完毕，在攻城战时，攻守双方都可各自寻求外援，骑士团管理界面会转换为军团界面，在中间操作军团联盟和解散。

攻城正式开始以前，有建立基地的时间，通过输入“/基地”命令就会生成结界石和旗帜。军团团员在战争中被杀后，可使用复活卷轴在基地里重生。开始战争的时候每人可以得到5个复活卷轴，如果卷轴用完只能传送至本国村庄。如果基地被完全破坏，那么您的军团会被系统驱逐出攻城战地区。

要注意的是，在攻城战中最终的目的是破坏中央结界石，最后打爆该石的团得到城池，因此要特别注意周围，免得被其他军团拣了便宜。如果2小时内打不下来，原城主保留该城，守城战也就成功了。

当然，面对坚固的城墙，只用手中的剑是不够的。因此德洛瓦的武器专家们开发出了几种不同凡响的攻城武器。在德洛瓦城内和安全地带有贩卖攻城武器和攻城武器消耗品的商人，找到他们，拥有了武器，一个战士就可以变身成为一架攻城车啦！不同的攻城武器有不同的特点，有的变身后基本技能里边会多出攻城武器技能，有的在变身后需要专用的消耗品才可以使用。

投石器



特点：

向远距离的敌人投放炮火

可以选择炮火线路并调整射程

命中点是离目标10米内的随机地点

会受到地形影响

对安全区域内的敌人攻击无效

投石器不能攻破城门

因威力太大，在基地半径30米内不会造成伤害

云梯



特点：

城墙的高度与云梯高度相同，可以让玩家攀登到城墙上

云梯是运输攻城部队进入城堡的工具

云梯可以方便地在展开与折叠状态之间进行切换，展开后玩家可通过其登上城墙

冲车



特点：

破坏城门的最有效武器

使用投石器和魔法无法攻破城门

破坏城门，攻击一次可对城门造成3500伤害。不能攻击城门以外的目标

飞空艇



特点：

飞空艇是攻城军团联盟团长的坦克

可使用提升己方攻击和防御的大范围魔法

联盟团长被打死或断线时飞空艇就会消失

当飞空艇消失时，使用者还保持联盟团长的权限，并不会因为飞空艇而失去联盟团长的资格

飞空艇作为联盟团长的坐骑，提供了非常强大和实用的魔法，如群加HP、防御力等，甚至还可以增加物理和魔法攻击

如果只有攻城武器，守城方没有任何工具，岂不是太不公平了？其实城池也是有防御系统的。有几种结界石，可以保护城门、产生新的守卫NPC，产生新的警戒塔等。怎么样，势均力敌的战争才更加刺激吧？

画龙点睛

M2神甲奇兵 www.ism2.com.cn ON-LINE

初玩指南

■上海 常殇

《M2神甲奇兵Online》(以下简称M2)是一款比较特别的网络游戏，中国古代社会背景、Q版、高科技机甲系统以及魔法——这些原本无法融为一体的游戏元素全部集合在M2里。本文主要是给大家初入游戏时提供一些必要的指引。

在建立人物的时候，由于有属性点的分配问题，所以一定要先想好自己以后想要做什么职业。平民在一转时会有3个方向选择——习武者、求仙者和学徒。习武者相当于其他游戏中的战士，应以力量为主；求仙者类似其他游戏中的法师，应以智力为主；学徒实际上属于生产系，偏重于机甲的制作和维修，属性分配时应重在灵巧。

进入游戏后所有的人职业都是平民，出生于素女坞。

与门卫对话，选择接受训练，然后到喷水池边找到韩仙羽——如果还想看一下新手说明的话可选择学习基本操作；如果认为自己很聪明不用再看，可以直接选择去人物战斗教学区。





在传送到人物战斗教学区的同时，系统会送一些初级装备给玩家，包括衣、裤、鞋和剑。点击左下角第二和第三个按钮，或在键盘上以快捷键Alt+B、Alt+E呼出物品栏和装备栏，将物品栏内的衣物以鼠标左键点住直接放入装备栏内，系统就会自动装备起来。

虽然在这里升级也是一样允许进入下一教学区的，但还是希望新玩家能够多升几级再离开。因为这里的怪物级别都是1级，没有危险，而且怪物比较多。同样的怪物在一转后出城也能见到，但一般比较分散而且旁边都有一些稍高级的怪物。再有一点考虑是进入机甲战斗教学区的时候，有可能还没来得及装备机甲就被一群高攻的怪围住——重生还是在原地，一个弄不好就是死了又死。

打烦了以后就可以离开这里了，与姜怡对话，选择进入下一教学区——神甲兵战斗教学区。进入的同时系统会自动把一套初级机甲放入物品栏，与官小汝对话选择"使用'神甲工房'整备神甲兵"，并开启物品栏将机甲装备上，按Ctrl+C转为机甲状态。

这一系列的动作一定要快，因为这里敌人非常多，虽然低级，但相对于没有穿机甲的人物来说，攻击还是相当可怕的。

转为机甲状态以后，对付这些一级的试验型神甲兵就容易很多了，基本上两三剑就能解决一个。升级虽然很重要，但另一个重要的任务是在这里打出全套的初元贰式机甲套件，并练到9级装备好。这样转职后机甲升级会比较容易，不会脆弱到让人一K就死了。

人物的升级和机甲的升级是不能同时进行的，各自有自己的练功地图，大家一定要注意均衡发展——人物升级可获得更多的属性点数，而机甲的升级是为了装备更好的机甲。

当机甲达到9级，装备好全套的初元贰式机甲后，就可以离开新手村了。

与官小汝对话后传送至应龙船港，选择要加入的国家——其实这就是第一次转职。选择魏国，即为习武者；选择韩国，即为求仙者；而选择了赵国，就意味着你成为了一名主习机甲制作和修理的学徒。P

> 视角镜头的拉近和拉远：如果是滚轮鼠标，可以直接用滚轮来控制视角的远近；如果没有滚轮，也可以用"Ctrl+鼠标右键+鼠标上下移动"的方法来实现。
>
> 视角镜头旋转：按住鼠标右键，然后左右移动，就可以实现视角镜头的旋转。需要注意的是，鼠标箭头离人物越近，旋转时的角度就越大，如果鼠标箭头离人物很远，旋转角度就有可能很小或根本不旋转。

画龙点睛

《天之炼狱》之初级吸血鬼

■江苏 飞雷

《天之炼狱》一开始有3个不同风格的角色可任由玩家选择，由于选择了不同的角色玩法也将不同，而就算是同一角色，随着起码能力的不同以后的道路也各异。一个好的开端才有一个好的过程嘛，现在就来简单分析一下角色的情况。



人类没有人物等级之分，以练技能来提高人物的基本属性，用剑或刀的话力量的增加就快，用各种枪械的话敏捷会得到极大加强，而用圣器攻击吸血鬼的话智力就会得到提高。某种技能提高得越多，威力就越大，到一定程度还能学到更进一步的新技能。人类的基本属性总值是30点，通过掷骰子来随机决定如何分布。人类有HP和MP之分，因此智力不可太少，不然一些技能在使用时就会发生MP不够的尴尬情形。

吸血鬼的人物等级是学习新魔法的前提，吸血是每个吸血鬼天生的技能，只有熟悉使用才可以获得完整的经验值。吸血鬼的起始基本属性总值是60点（各项20点），不能随意改变，也没有附加点数，只有等级上升时才能获得3点以供任意分配。吸血鬼没有MP数值，在任何魔法的使用上消耗的都是HP。

全新的魔灵族也是有人物等级的，在创建人物时除了基本属性总值的30点外还有15点属性可任意分配。同时魔灵除了HP外还有个EP的数值，即人类的MP，可通过吸灵恢复。

以下就说说吸血鬼初入游戏时候的玩法吧。

进入游戏后每个吸血鬼都是一样身无分文，一件基本装备都没有。每个鬼（没错，吸血鬼嘛）的3个基本属性（力量、敏捷、智力）都是20点。一开始可以进地下打怪练级，打到些装备再上来，5级以上才可以装备一些道具。《天之炼狱》的操作十分简单，与大部分网络游戏一样，左键移动，按住后就能一直攻击怪物，右键就是使用魔法/技能。吸血鬼能用F9～F12定义魔法，在游戏界面的右下角有“技能”两字的方框，点击后就会出现当前掌握的魔法，在图标上定义即可，以后就能直接使用快捷键了。对于人类来说，吸血鬼可要强大得多，不仅攻防血高，并且有着吸血的本能，战场上到处都是吸血鬼的补血库，一般来说加血药都不用的。一个吸血鬼如果直接杀死怪物的话只能得到30%的经验，而想要获得100%经验，只有通过吸血的办法——先把对方打到它的HP还剩下20%左右，并出现大出血的情况，就可以使用吸血鬼与生俱来的吸血能力进行吸血，这样获得70%经验的同时还能补充HP，最后再给它致命一击就可以获得剩余的30%经验。

打死怪物后点击尸体，会掉出一些装备与道具，能用的能穿的保留着，其他没用的都卖了换钱。再次点击尸体就能得到怪物的头，占空间小（只占一格），还可以重叠（9个为一叠），用来卖钱再合适不过了。所以千万不要拿到了装备就不要脑袋呀。玩家杀死怪物掉出来的道具，在一定时间内别人是拿不起来的，但要小心被其他玩家或是怪物挡住了而拿不到。如果物品被挡住，可以按住Alt键，然后在屏幕右侧选取物品。升到7级以后，在属性加点方面，不管是以后发展为什么类型的吸血鬼，敏捷是不能太低的，不然命中率不够，再厉害的攻击，再强大的魔法，打不中敌人也是白搭。关于装备方面，一般都可以打到加属性的装备，建议穿上那些加力量、敏捷或智力的装备比较好。

由于时间的关系，寥寥几句话无法把吸血鬼的秘密一下子都告诉大家，还是让玩家亲自来看一看，玩一下吧。

危如累卵

——谨以此文献给《传奇》中的上班族玩家

■北京 青龙鸟

又是一个清晨。

我再次听到了恶魔铃铛的召唤，这是不祥之音。

我知道一切都不可避免，该来的总是一定会来。

头终于抬了起来，我的眼睛死死地盯着眼前的那扇门。

这是一扇厚实的门，似乎坚不可摧。门本身并不可怕，可怕的是门后有些什么——这一直是我思考的问题。但事到如今，答案已不再重要，因为我决意要进去，为了提升自己的经验，为了生存下去，我已别无选择。

我向前迈了一步，紧紧地靠上了门。

门轻轻地，极快地打开了。

没有丝毫的犹豫，一闪身，我进去了。

门内是一个四四方方的房间。

很暗，但我并不在乎屋子是黑是亮。微弱的光线足以让我看见房间内险恶的局势。满满的，只在我站的地方稍有空隙。这是最坏的结果，但在我意料之中。我猜中了故事的开头，可我不知道我能否猜出故事的结尾。

我的左手食指伸向了F5，我知道按下去我就会隐身。但我没按，因为已来不及了，他们大多数已注意到了我。小部分看上去在一起讨论着什么，好像忽视了我的存在。但我明白，最厉害的角色就在他们之中。

我按下了F6，不用抬头，我已知道一个大大的蓝色的“魔”字在我的上空徐徐展开。我的心中只有一个信念——我决不能被冻住，只有动，我才有活下去的机会，虽然目前看来这机会小得可怜。

又一个大大的红色“防”字划破了天空，红色——这是鲜血的颜色。我早已不惧流血了，自从选择了道士这一职业，我就知道这一天一定会到来，但我不能白白地牺牲，这个“防”字也许会留住我最后几滴血，给我最后一搏需要的几秒钟。

我的右手食指伸向了F7，跟随我多年的忠心耿耿的宠物神兽就在那里，我们的关系是如此亲密，以至于我们共用一个名字——青龙鸟。我知道一旦放它出来，它必然会舍身救我，可它只是2级神兽，转眼间就会四分五裂哀鸣着死去。放，还是不放，这是一个问题。算了吧，我的手指收了回来——还没到最危险的时候。

眼前忽然闪过了一排熟悉的蓝色字，是我紧张得眼花了吗？哦，不是，是生死同盟行会兄弟发来的问候，可我已腾不出手来打字求救了。如果行会掌门浒山法尊和行会大哥大虚竹兄弟在这里，他们一阵激光电影，说不定早已清空了这里的一切，毕竟他们是同盟中级别最高的法师兄弟，而我却只有可怜巴巴的37级。

剑气冲天和令狐冲两位武士兄弟现在不知在哪里。剑气兄弟想必又在打架吧？他可是行会中最喜欢惹事的生死兄弟，他一直认为PK是《传奇》中最大的乐事。令狐兄弟想必和他新婚的妻子麻雀凤凰在一起吧？如果他们俩也在这里，他们的半月和烈火也会救我出困境。

不能心存幻想了，留给我的时间已不多了。只有独自面对这一切——这是我的选择，我只有接受。

来吧，让暴风雨来得再猛烈些！我想拔出那把加幸运的龙纹。冷汗！冷汗！还是冷汗！为什么价值750万的龙纹不在我的腰旁，它可是我一直不离手的防身利器呀！怎么可能在这么关键的时候犯下这么可怕的错误呢！？

他来了，虽然并不迅速，但真真实实的他来了。

该来的终于来了。

随着一声“来了？”他迎了上来，我慌忙地回了一声：“老板早上好！”

咥！咥！看这《传奇》玩的，进个办公室都这么累！

提高警惕，摸清运营商的经营理念

■河南 王东

最近收到很多经销商来信，诉说他们的苦恼。巧合的是，基本上都是在抱怨和运营商的合作问题，非常有趣也有很多值得我们思考的地方。

（说句题外话，由于本人平时工作繁忙，没有精力亲自到一线去关注网络游戏的渠道，所以经销商朋友的来信往往能给我带来第一手的渠道信息。欢迎给我来信，我的信箱地址是herowangdong@sohu.com）

在渠道的世界里，作为各地方的经销商，一定要保持冷静的头脑。首先要明白一点——你和运营商之间永远存在着信息差。

无论经销商自诩和运营商多么多么熟，有一点是毋庸置疑的，那就是运营商的领导层所制订的发展目标，大部分和经销商自身的发展目标是不相符合的，特别是混乱的网络游戏行业。也就是说，运营商很可能并没有考虑经销商的利益，而只是把经销商当作卒子，干脆就没打算好好合作或者利用后直接抛弃。

对于那种大肆炒作的运营商，经销商不要眼红，不要急着像孙子一样去求着做他们的代理商，而要看清楚他的经营理念。看什么呢？

先要看运营商是否有良好的企业价值观，这个永远是第一位的。没有良好价值观的企业，哪怕是一夜之间成为暴发户，也只是昙花一现，经销商跟在他们的后面一不小心就要栽大跟斗，这种事情在传统行业屡见不鲜。这些企业的做法总是大肆炒作，不是急功近利地圈钱，就是纯粹想能让自己上市或让自己的股票上涨等等。这些企业的领导层也往往好大喜功，不屑于踏踏实实、长久地做一些基础性的工作，甚至可能根本就没想过要把产品做好。这样的企业根本就没有能力驾御全国的渠道，经销商费了好大的劲在前期付出了努力和金钱，最后发现竹篮打水一场空，替运营商无偿打开了市场后，却被无情和滑稽地抛弃了。

要判断此类运营商，可以从以下几点看出来：

第一是领导层不安定，临阵频频换将。由此可以看出，内部不协调、不团结、思想达不成一致。

第二是领导不安稳，坐着飞机满世界跑。经销商对这种领导层四处作秀的企业要保持万分警惕，这说明这个企业的心态急功近利甚至有可能存在资金困难等难言之隐，游戏界充满了这种喜欢作秀的企业和领导，试问成功的游戏公司，哪个领导是四处作秀的？另外，也说明了这个企业的中层干部执行力欠缺，缺乏统一性。

第三是负责渠道的基层人员的管理态度，此类企业的渠道管理人员，受本企业歪曲的价值观影响，往往会把上门的经销商当成“乞丐”来对待，在他们的思考中，根本意识不到这些经销商才是企业真正的“上帝”。

运营商对经销商的正确态度，应该是时刻想着如何让经销商赚钱，让经销商壮大，这样水涨船高，自己才能安稳和持续地稳固发展。要时刻抱着这种态度来对待自己的渠道伙伴，事业才能久远。管理层只要能达成一致的、正确的价值观并以制度形式规范下来，长期如此，整个企业才能健康发展。

在经销商来信中，有位朋友提到一件事情，比较有代表性。腾讯的《凯旋》游戏，因一些原因推迟收费，一再打电话通知那些已经准备汇款的各地经销商，让他们不要打款，但还是有一名经销商打款给腾讯，后来腾讯一再坚持要把款子退还给该经销商。这种真诚的态度让该经销商感动不已，坚持不要退款，全部改换成腾讯的Q币产品。

在某种意义上，这种厂商的真诚，能够获得经销商最大的忠诚度并为该厂商鞍前马后地打市场。拥有这样价值观的厂商，才会是最终的胜出者，哪怕会遭到一些短暂的挫折。

在另外的一些来信中，能够感觉到有一部分网络游戏经销商也是头脑一热就涌入这个行业，却发现这里的钱并非想象中的好赚。或者被运营商的不合理打款要求造成资金链断裂，或者得不到运营商的支持造成市场推广不力而苦苦维持，而那些运营商强迫经销商签订的各种纯粹胡闹的合同，简直让人啼笑皆非。比如我收到的别人转发的一份国内鼎鼎大名的软件厂商和经销商的合同样本，上面居然规定“黑客攻击、网络故障、玩家信息资料丢失被视为不可抗力，出现以上情况遭受损失，由代理商自己承担”，这种“把好事都留给自己，风险都转嫁给经销商”的想法和做法只会毁灭自己。P

WCG 2003韩国总决赛战报精选

中国和韩国似乎在竞技领域总有着数不尽的故事，中韩足球的对抗让中国球迷伤心数载，篮球上韩国也将中国视为头号强敌。电子竞技圈内更是如此，WCG 200总决赛CS项目中的一场中韩对抗赛，让全中国的CSer永远铭记2003年10月5日这一天。

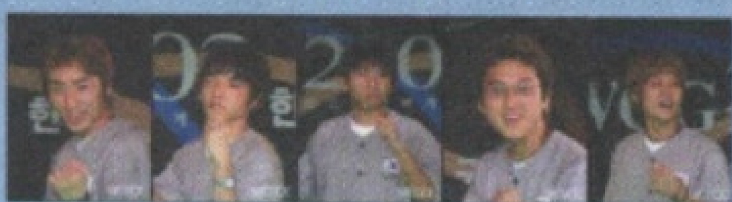
中国CS不"恐韩"！

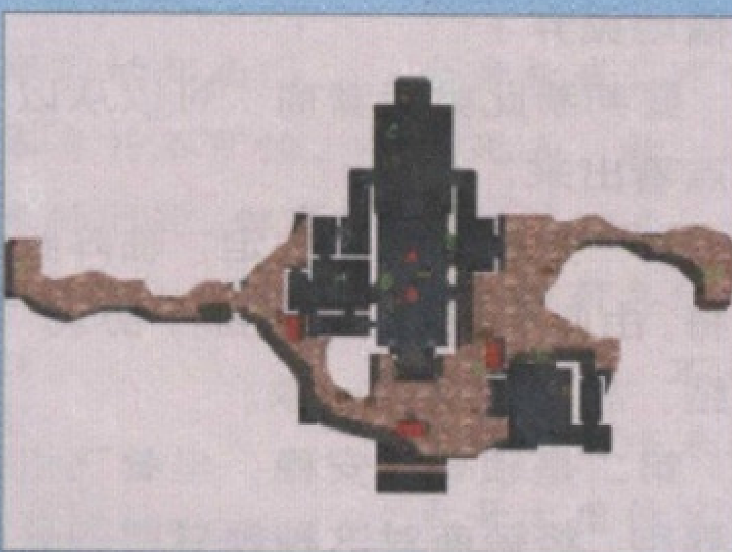
——CS八分之一决赛

■青海 虱子

代表中国CS出征韩国WCG总决赛的deViL*United（以下简称U）寄托着所有人的期望，尽管赛前预测并不看好U队，但小组赛3胜1负的战绩足以让我们满意。U队小组出线后让大家的心情更加忐忑，因为在16进8的淘汰赛中他们将面对东道主MaveN（以下简称M）。MaveN大部分队员来自4月份在ClikArena上令世界震惊的KTF战队，小组赛他们先后击败西班牙劲旅eu4ia及奥地利人e2sports，以优秀的战绩头名出线，加上天时地利优势，这支赛前同样并没有被玩家看好的队伍似乎和U队一样证明了亚洲CS和世界水平间的差距在逐渐缩小。在历时4个小时的比赛后，U队不负众望2:1淘汰对手。这两支队伍的激情碰撞有多扣人心弦？看看就知道了。


deViL*United


MaveN


地图

出场阵容

deViL*United：IPIG、44'alex、sPr1te<iAngel>、LuckyBoy、Mahdi

MaveN：BeBe、mal、ors with sy、ovErsoul with mj、filibuster

双方首先在De_Dust2上小试牛刀，通过加时赛M赢得胜利，正当我们惋惜之时HLTV切换到De_Aztec，现场传来消息，比赛采用3局2胜制，这说明U队还有希望！果然他们在"国人擅长"的吊桥上痛击对手，追平比分，进入决胜局，地图为De_Nuke（如图），比赛进入白热化阶段。


图1

U队先做T，众所周知，Nuke是平衡性相当好的比赛地图，相比之下CT稍稍占优，所以我们都希望U队能在上半场占得先机，下半场就会相当顺手。手枪局U队快速2-3进攻A区，可是通过室外进入埋雷点的3人并没有注意到在E点附近角落处阴险地蹲着两名CT——filibuster、BeBe，双USP立刻击毙IPIG和LuckyBoy（图1），而进入埋雷区的3人也牺牲在敌人的手雷和人数优势上。此后两局U队都选择了ECO存钱，虽然他们也试图通过配沙鹰或搭立体等方式剿杀敌人翻盘，可对手的穿墙透射、密集轰炸及良好的配合让U队没有占到一点便宜。第4局U队购买了AK以及足够的HE、Flash，进攻战术选择Rush C点。双方在C点展开了激烈的火拼后，形成了2 VS 3不利局面，IPIG和LuckyBoy两人小心翼翼地摸进A区埋雷点巧妙埋雷，虽然IPIG被赶来的CT秒杀，不过处在H高点的LuckyBoy没有辜负队友，成功守雷赢得了宝贵的第1分（图2）。


图2

第5局U队再次失手，紧接着又是一局ECO，将时间耗尽后进入了第7局。第7局U队又想重演第4局的那幕，这次敌人虽然没有进行两面夹击，但是留守C点的警察有3人，外加手雷和闪光弹，U队完全没有还手之力，同时造成第8局没钱购物，再次ECO送给对手一小分。好容易有钱配备AK后，U队在第9局选择了同第1局类似的进攻方式，变化之处在于IPIG留守室外断后，阻击从D、E赶来支援的CT，可是坏就坏在这里，U队虽然奋力冲进A区，肉搏后形成3 VS 3局面，可是支援的CT竟然从IPIG的枪口下溜掉，窜进室内配合队友干掉了2名U

队队员（图3），IPIG后悔莫及。好在队友sPr1te在接下来一局中发挥出色，一人摸至C点，用生猛的枪法端掉此处2名防守CT（图4），队友顺利由此潜入地下。M队虽然相互配合杀出一条血路，但由于U队早已埋好C4，BeBe只能望“雷”兴叹了。U队士气大振，第11局冲击A区，然后迅速转移至下层B区，或许因为心理过于紧张，仅剩的IPIG和Mahdi居然没有感觉到敌人ovErsoul就在他们身后几米远，敌人自然不会对免费午餐手下留情（图5）。上半场最后一局M队更是大开杀戒，配合手雷的轰炸，将防守阵线前压，始料不及的土匪慌乱中输掉了最后一局。

上半场结束，U队以2:10落后！此时观看比赛的中国CS爱好者不禁陷入绝望，毕竟想要在下半场只让对手赢一局是多么艰难。U队能扭转乾坤么？

换边后的MaveN兴奋异常，在他们看来赢得3分相当轻松，心里唯一的念头就是尽快结束战斗，所以手枪局没有过多试探，直接2-3 Rush室内，想借助通风管道潜入B区埋雷点，可是U队速度比他们还要快，根本没有给T转移下层的机会，多角度的支援使其赢得第1分。

随后两局M队ECO，上半场憋足气的U队大胆地进行了围剿。第4局双方武器又处在了同一起跑线上，T仍旧进攻室内，变化之处在于4人从室外D点进入A区，留守1人在室内做自由人断后。虽然M队成功进入室内，可是他们掩护配合失误，反被防守此处的CT瓮中捉鳖，连输4局的M经济上也如同上半场的U队一样陷入危机，只好再次购买沙鹰存钱，CT没有怜悯对手，疯狂地杀戮将比分扩大到5:0。

第6局一开始MaveN配备武器后快速奔赴H点，在此处的铁墙上疯狂透射（图6），吸引了deViL*United的注意力后转移C点，防守此处的sPr1te发现敌情后没有和对手硬碰硬，而是用Radio呼叫队友潜入下层，本以为CT还在A区防守的M队，来到下层后才发现等待他们的是早已架好的M4。可以说这一局充分体现了U队的机动性，在发现敌人换路后立刻通知队友一起转移，由于通风管道的衔接使得防守A区CT很容易第一时间赶到B区，加上防守其他区域队友的包抄，让M队完全落入了圈套之



图3



图4



图5


图6

中。紧接着T又一次Rush了A区并成功埋雷，可是正如上文提到的，U队并不急于和对手交火，毕竟以少打多谁都害怕，而是和支援的队友多点同时出击，打敌人措手不及。这种方法经常在T进攻时出现，但合理运用同样可使CT在防守过程中受益。

接下来的一局则显得有些可惜，M队进攻室内后双方一阵火拼后T埋雷成功，2打1的U队剩下sPr1te和alex，不知为何sPr1te心急地选择拆雷，并没有等alex一起掩护，白白送给对手1分。

或许这时候M队认为反击的时刻到来，4-1进攻A区，但E点的CT让试图从室外进入埋雷点的T受阻，犹豫不决地退到了H点，几次小遭遇过后，T只剩下两人在H点徘徊，似乎正在商量战术之时，他们身后出现了一个黑影——U队Mahdi如同幽灵般地从E点包抄过来，出其不意地出现在敌人身后，击毙了土匪。

比赛已进行到第10局，才拿到1分的MaveN明显有些心急，后面3局必须从士气正旺的U队身上赢得2分。韩国人孤注一掷，选择沙鹰Rush C点。防守此处的alex和IPIG火力交叉，外加HE和Flash的运用没有给敌人一丝机会，2 VS 5漂亮地全歼敌人。沮丧的M队紧接着进攻A区，似乎他们过于惦记比分，没能将注意力集中在比赛上，顾头不顾尾又输掉一局。

全场比赛最紧张时刻到来了，如果U队能再赢1分那么就会击败M队赢得整场比赛的胜利，许多玩家赛后说当时甚至紧张到捂住了眼睛。deViL*United没有让我们失望，对手的意志完全崩溃，几乎没有还手之力，U队轻松地拿下了最后的一局！我们赢了！是的，我们赢了！胜利的消息通过缆线在网络世界里传递着，所有的玩家都能感受到那种来自韩国的胜利喜悦，在那一时刻，我们的心和U队一起跳动。

纵观整场比赛，上半场U队处于极度劣势，经济上的窘境成了制约他们发挥正常水平的原因，而我们也应当看到M队的优点，穿透射击能力强，HE运用熟练，整体风格上更类似于美洲战队，其小组赛表现就是最好的证明。而进入下半场后，M明显轻敌，也给了U队逆转局势的契机，抛开战术性的东西，我们更应该看到的是U队在比赛中身处绝境时并没有慌乱，而是甩开包袱轻装上阵，完全发挥出了自身的实力，也证明了他们成熟的心理素质。

尽管在随后的8进4比赛中U队负于罗马尼亚TeG战队，没能继续辉煌下去，但从早上开始，U队连续经历了2场激烈的比赛，6幅地图，141局，近8个小时的战斗，还有谁能挺住呢？他们已完成了这几年来全中国玩家们的梦想，在世界面前展示了中国CSer的实力！

编者按： 前不久，看见国内一些知名“魔兽”论坛上有玩家在讨论TFT中各种族对于英雄的屠杀策略。从英雄的技能结构上来说，要屠杀对方英雄最困难的自然是兽族，不过网上的玩家为了让文章更全面、完整，在写完其他3个种族屠杀策略之后，也勉强写出了关于兽人屠杀英雄的策略。而今天这篇文章则是出自一位狂热的兽族玩家之手，他用征战一年多的经验告诉我们，什么是兽人真正的英雄屠杀策略。

■云南 zG.v TugouEr

ASUS 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（七）

就这样让他倒下
兽人真正的英雄屠杀策略

首先强调一点，在一场对战中真正出现秒杀英雄的时候并不是很多，毕竟英雄是一个很强大的单位，同时还能得到物品的帮助。所以我们通常所说的秒杀英雄，实际上应该是“快速屠杀”英雄。既然是屠杀英雄，就必须保证两个方面：第1要有足够的攻击力；第2要有有效防止脱逃的手段。接下来的内容就围绕这两个方面来展开。


先兵营后升主基地是更为稳妥的开局。

我屠杀英雄的理由

屠杀对方英雄的情况有很多，当两军遭遇时，屠杀英雄最直接的理由只有两个：其一，减少对方英雄对我的威胁；其二，减少对方英雄对他自己部队的支援与保护。道理很简单，除了Orc，其他种族的部队对于英雄的依赖都太大了。顺便还要提醒大家，在TFT中，不管英雄是否在场都能获得战斗的经验值，除非英雄在祭坛中睡觉……明白我的意思了吗？


二级主基地建好后第一时间建造法师塔。

我为屠杀英雄所做的开局准备

初期对于Orc来说是一个游击战的阶段，基地的地洞可防范初期的小规模骚扰，所以不必太在意家中的安全。一开局先知就全身心去投入骚扰吧，记得买提速卷轴、补血药膏。至于买不买恢复魔法的清醒药剂则看个人习惯，我一般不买，因为我是先造兵营后伐木的，所以步兵出得早，要节约资金。骚扰时分几种情况：如果对手是亡灵族，不管什么英雄，肯定是杀原地立定的侍僧，先知在外头放哨，让召唤狼去；如果对手是人类的话，看他的第1英雄，是山丘那壮家伙就别惹，骚扰骚扰就行，但如果遇到了大法师，那就放肆地追赶吧，你的召唤狼一定会让老法师在马背上慌得尿裤子；如果对手是吃树皮的家伙，把英雄和狼都分开，各自打一部分东西，反正别让他一个小精灵就搞定你两头狼，英雄还陪上Mana。总之，初期没什么好打的，除了大法师，其他英雄都不太容易被屠杀。


强大的恶魔猎手在萨满面前痛苦得连转身都困难。

单兵营开局的Orc很快就进入2级基地阶段，兵力结构简单，双英雄带领四五个步兵。我一般在2级基地刚升级好，会立刻召唤牛哥做第2英雄，并且建立一座法师塔。法师塔太重要了，因为这个阶段屠杀英雄就靠它了。不要奇怪，对于Orc来说，屠杀对方英雄依靠的不是牛头酋长的践踏，也不应该是影子猎手的巫术，而是萨满的净化。相信我，这个技能比什么都实用。


恶魔猎手刚升天，那加海妖又被萨满看上了。

我为何如此选择英雄

好了，刚才描述的是我的做法，现在来整理一下我的思路。网上有位玩家讲到3个英雄秒杀对方英雄的策略，首先要成功就必须有3级基地和3个英雄，且不讨论人口等问题，光是时间上就太晚，所以需要更早形成屠杀英雄的能力。早到什么程度？我想肯定不是单英雄时期，因为Orc这个阶段的辅助兵力太少，没有不死和人类的催眠与飞锤+围杀，也没有暗夜精灵

老鹿子的缠绕功夫，甚至连个长得好看点的女生都没有，别人一跑肯定头都不回，还说什么屠杀英雄啊！所以合理的屠杀应该是在双英雄阶段。那么第2英雄有几种选择呢？首先排除的是剑圣，因为先知开局的Orc严重缺乏辅助与支援的英雄，如果再用剑圣，那么部队和英雄是完全脱节的，这样的选择毫无意义。而剩下两个英雄都有一定的辅助能力，影子猎手可补血，能有效提高步兵的持续战斗力，与此同时也具备防止对方英雄逃脱的巫术技能。老牛哥的践踏也可有效防止对方英雄脱逃，并且耐久光环对于地面部队的辅助也是非常强的。那么二者究竟怎么选择呢？曾经有一段时间我选择的影子猎手，因为他的3个技能太有用了，但问题也出现了：1.他虽有防止对方英雄逃脱的手段，但没有有针对性的攻击手段；2.他在一开始就被设定为了敏捷英雄，所以Mana总量有缺陷，3个技能都是要耗费Mana的，随便选哪两个，都存在Mana不够用的问题。OK，就算花钱买Mana瓶子可解决第2个问题，但第1个问题也很头疼。于是我又转向了用牛哥做第2英雄，牛哥相比影子猎手的优势在于3个技能中有两个耗费魔法，一个是非常强大的被动技能。这样我选择升级时可考虑一个被动技能配合一个攻击技能，Mana的消耗量下降，与此同时却使得两个技能都同时发挥作用。所以说老牛比起影子猎手有更大的优势：都是选升两个技能，影子猎手两个技能都要在Mana的支持下才能生效，老牛的两个技能只有一个需要Mana支持，另一个是光环就算没有Mana也能对全军有辅助作用。


进退两难，恶魔猎人遭遇净化的尴尬。

我为何如此选择技能

既然选定了老牛，又确定了牛哥需要升级耐久光环，那么在剩下的践踏和冲击波中，我为什么要选择冲击波呢？其一，成片的攻击力与先知的闪电连配合，适合屠杀低生命兵种，包括食尸鬼、步兵、弓箭手以及各种族那些脆弱的魔法师（当然，战争践踏也能做到这一点，但是请接着看）；其二，冲击波可形成远距离攻击，当看到对方没血的英雄想脱离战场时，战争践踏的范围有限，加上老牛同志的行动速度实在是……而冲击波则可立刻给对方造成打击（这也是影子猎手所缺乏的直接打击能力）；其三，冲击波的危险性相对很小，践踏需要的是冲入敌阵，而牛哥的速度……还有个麻烦问题就是牛哥背着个大木头桩子，在游戏中的碰撞体积是所有英雄中最大的，冲入敌阵很可能就卡住回不来了，我们讨论的是杀英雄，不是送英雄去给人杀啊！由此，我选择了老牛做第2英雄，然后又选择了冲击波和耐久光环配合！


6级的那加海妖被萨满缠上了也只能自认倒霉

我为何如此选择部队

也许聪明的玩家已发现了一些问题，我放弃了影子猎手，没有巫术来禁锢对方的英雄，又放弃了牛头的战争践踏来控制对方英雄，换句话说，我已没有阻止对方英雄脱逃的方法了，那还谈何秒杀、屠杀？呵呵，其实我防止对方英雄脱逃的秘密武器已从法师塔中走出来了——Level 1的萨满，相信我，他的净化技能可媲美催眠和飞锤。当然，造兽栏出狼骑，升级撒网也应该是可行的，这取决于当时的战况、对手的种族与战术等因素。如果从形势上判断，需要我们进行地面作战，那么选择双法师塔出法师来配合部队吧，3种魔法师中任意一种升级到Level 3后，配合后期的牛头，都将是地面的强者。但不管把哪一种或两种法师升级到了Level 3，都不要忘记3个萨满、1个巫医、1个透明牛，这是最低要求。3个萨满用来捉对方的英雄和驱散召唤兽，巫医在交通要道插上眼睛，透明牛给你的英雄用上锁链。这3个一级技能都强得一塌糊涂，不像很多玩家抱怨比不过其他种族的一级魔法，只要你从更加战略的眼光来看就一定会发现其优点的。


萨满数量不够的话，也只能靠加速卷轴来追杀对方英雄了。

兽栏的选择同样有其存在的价值与环境，除了狼骑对防止对方英雄脱逃所作出的巨大贡献以外，兽栏还能提供如下用途：对方制造重量级陆战部队（如骑兵、憎恶等）时可让科多兽饱餐，对方出现重型空军（如冰龙、双头龙、狮鹫等）时可让狼骑捕获，对方出现低质量高数量空军（如石像鬼）时可让蝙蝠骑士去做人体炸弹，对方出现海量的法师部队（如男女巫组合）时可让狼骑用攻城模式去跟他们讲道理……总之，兽栏的功能是非常强大的。


在贫血死亡骑士撤退的一瞬间，冲击波完成了战争践踏无法完成的使命。

不能少的一些话

相对于其他3个种族而言，Orc英雄的秒杀能力的确偏弱，没有催眠、没有飞锤、没有根须缠绕、没有冰环……似乎用于秒杀的东西一样都没有，这是Orc英雄技能所注定的，我选择了利用兵种的技能来弥补。但是，请大家务必要记住，我的策略是保障在需要屠杀对方英雄时能更有利、有效地完成这一任务，而不希望看到大家按部就班地按照这个策略来屠杀英雄。因为如果情况不允许，你又非要勉强的话，屠杀对方英雄便成了一种负担，你最后所得到的肯定是“得不偿失”4个字。P


除了萨满，狼骑使用价值也很出色。



寻梦

■北京 无名氏

或许梦想就应该是一个梦，一个无法实现的遥远的梦。有时命运就是如此残酷，总会以一个冠冕堂皇的借口把你从梦中拽出来，一阵痛打使你清醒，把你按到冰水中，让你知道现实是如此残酷和冰冷。

我出生在一个下层工薪家庭中，这一点我很满足，因为那种节省的日子使我拥有了独特的思维和敏锐的观察力。我的父母生我很晚，致使20岁的我父母都已年过半百，两鬓斑白。在这样的现实中，或许我选择了一个最不现实的未来——做一名游戏制作人，一名全国一流的游戏策划。志向的远大无法掩盖现实的苍白，我的家庭不允许我去一个专科游戏学校，无论是托普还是北大方正，无论牌子有多么响亮。我的家庭也承担不起一个学期16 000元的学费，对于我来说，那里是一个贵族的天堂，不是一个习惯了贫穷的人该去的地方。

家里的电脑是父母为我学习才买的，6000元对于家庭已经是一笔不小的开销了，结果我辜负了他们的期望，走上了一条"不归路"。我发现我在学习和游戏之间更擅长后者，我的兴趣爱好、思维方式更加适合游戏的世界，于是我做了自己人生的第一个决定——成为一个优秀的游戏策划将是我一生的目标。我低声说出了我的决定，换来的是父亲无声的叹息，他仿佛一瞬间又苍老了许多，母亲的低声抽泣使我明白，游戏永远是一个梦，一个无法实现的遥远的梦。就像一个美丽的村庄，使我向往，但却找不到它的方向，在父母亲眼中我有比这更光明的前途——大学才是我走向成功唯一的方向。游戏在很多人的眼中只是一个三流行业，虽然很吃香，但不久就会失去光芒。这种普遍观念阻碍了中国游戏的前行，游戏事业看上去发展得很快，但只要观念不改，真正的快速是无法实现的。阻碍它的人往往是拥有决定权的人，我的父母也在其中，起码他们可以决定我的下一步该往哪里走。这是一种无奈，我无奈于不能坚持走我自己的路，因为我不忍心伤害他们，也不愿他们为我伤心，我盼望着他们为我骄傲。记得在一本书上曾这样写道："我们还年轻，我们拼搏的时间以后还会有，但我们和我们的父母在一起的时间已经不多了。"我无奈于人们对游戏的看法；我无奈于游戏学校的数量是如此之少——2家，全国才2家！真可以用稀少来形容；我更无奈于这2家还是挂着美术学校的招牌，发的竟是大专文凭，怎么让人相信，怎么让家长相信它不是扮假校骗钱？家长成天梦想着孩子能上本科大学，企事业单位也把学历卡到本科以上，谁会信任专科学校？夸张一点说，在人才招聘市场扔出一块砖头可以砸到10个人，其中就有5个本科生、3个硕士生和2

个博士生，你扔一堆也别想砸到一个专科生。我曾经在作文里写文凭并不是那么重要，老师在评语中说让我写一些深刻的道理，我笑了，其实这个道理一点也不难理解，但社会上真正能理解的又有几人呢？

儿时那个裤兜里满是玻璃球的小男孩，一跑起来裤子就被拉下来的小男孩，现在已经长大了，不再傻傻地玩了，不再傻傻地闹了，因为他找到了更好更值得去拼搏的地方。那是一个遥远美丽的村庄，一个由游戏组成的村庄，在那里他可以尽情地幻想，因为他知道每个梦想都有机会能够实现，只要自己去拼搏。他想通过这美丽的村庄迈向自己人生的殿堂，通过自己的方式来向世人展示自己的优秀、执着与坚强，让人们明白不经过大学那条道路，依然可以走到自己的殿堂，依旧可以走向成功，有人说过："我是金子，我终会发光。"

在天空的那一边，在父母的面前，他似乎比以前那个弹玻璃球的小男孩还要幼稚，还要无知。父母和社会让我抛弃理想，让我知道那片天空终究不是属于我的，那不是我的方向。我曾想反抗，但我是父母的儿子，家中唯一的希望，不能叛逆地逃跑，只能强忍着去面对，面对那不属于我的大学殿堂。

每个学子心中都会有那水木的年华，那美丽的未名湖畔，我也同样，同样拥有那奢侈的梦。我承认自己无法摆脱世俗的束缚，无法逃避心中的枷锁，但那又怎样，皱一皱眉头，现实依然苍白无光。

天空依然蔚蓝
我不敢抬头看
那不是我的殿堂
我应该离她很远，很远
梦想着向远处望
寻找美丽的天空在哪个方向

梦依旧在做，现实也依然匆匆地从身边掠过。那属于校园独有的书香使我更加迷茫，成为一个策划的梦想陪我走过了高中3年。这3年拼搏的目标只有一个——搭上大学的快车早日到达那美丽的村庄。

上天又给我带来一次不小的考验，可能希望我变得更加坚强，给予机会让我继续锤炼，于是把我送到了高中的第4年，开始了我的复读生涯。一切都已改变，但对于那个唯一的理想，改变的只有时间。

看着学子们嬉笑着从身边走过，看着球场上匆匆而过的身影，我不能把自己融入里面，我终究是旁观者中的一员，因为我们面对的是两个方向，它们的方向是通往人人向往的殿堂，而我要去的是一个个竞争激烈的小村庄。不知多少旅人在征途上被淘汰，不知多少人在那里实现了梦想。

不知多少次我背上行囊想永远离开这校园，走向我梦想中的村庄，但老师劝我不要，说所有环境中要数学校最为安逸理想。我想我真的不能，并不是因为到外面闯荡的重重困阻，而是我深爱着我的父母，我无数次决心踏上那条路，让母亲抬起头，为父亲争口气，然而我现在的选择对于父母来说是无尽的失望，他们会认为我要走向堕落，会把我和"玩物丧志"联系到一起。父亲希望我成为一名外科医生，理由是越老越吃香，母亲希望我成为一名教师，理由是职业高尚，我的理想是一名真正的游戏人，理由是这是我一直的梦想。我的理由和周围人说，换回的只有不屑与讽刺，他们认为我不现实，认为我在空想。

天空依然蔚蓝
我不敢抬头看
指着远方的村庄
那里是我的梦乡
那里是我的梦想

同学送我一句话"拼搏在现在，迷茫在未来。"我笑了，我想真是那样，通过了几年的拼搏又能怎样，没能力依然没戏，还得重复几年前就应做出的举措——站在岸边，任由海浪把自己卷入社会的大潮中。我想我也会走这条路，几年后我会回过头来踏上村庄的道路，那里才有我的梦，我的理想。我不愿不断攻读文凭来减轻应聘的压力，我宁愿挑战那种应聘的压力，因为我知道文凭无法适应社会，光凭文凭无法在那座"村庄"生存，只能在角落里迷茫，寻找社会中的避风港。

中国的厂商既是那座村庄，又是村庄的围墙，在那里有文凭的人可以去挥洒青春，实现理想，反之，面对你的是一面面高高冰冷的围墙，即使你翘起脚也无法看到里面的景象。中国的游戏业梦想着赶上日韩，追上欧美，但它高高的围墙使人们看不到希望的灯光，同时，墙外的人们整天想着游戏的方向，可自己的灯塔又在何方？

天空依然蔚蓝
我尽力向远看
路途还是那么遥远
但，我相信总会有希望可言
我去寻找黑夜中的那丝曙光
它可以指引我前进的方向
殿堂和村庄分别在路的两旁
我不知左转，右转
午夜敲响了4点
黎明前的夜空最为黑暗
但我自信我会等到曙光的出现 P

编辑点评：虽然理想与现实总有差距，虽然学历高未必等同于能力强，但包裹在自己的幻想中闭门造车却只能是南柯一梦，唯有脚踏实地的努力才能美梦成真。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《盟军敢死队3》《家园2》、《英雄本色2》

《剑侠情缘网络版》轻松拿戒指

■安徽 王蔚琪

《剑侠情缘网络版》公测已经一个月了，游戏的一个亮点就是加入了五行的概念。每样物品的暗藏属性都需要用五行属性相对应的物品来激活，其中两枚戒指发挥着很重要的作用。但在"剑网"的店铺里是买不到戒指的，只有在打怪过程中随机爆出，但成功几率很低，以至于许多玩家都找不到合适的戒指来激活自己的装备。

我在玩"剑网"过程中发现一个方法，可以在25分钟里轻松获得2枚戒指，戒指的五行属性则随机分配。游戏中每个玩家都必需从巴陵县、江津村、永乐镇、朱仙镇、稻香村5个新手村中选择一个作为自己的出生地，在这些新手村中都有若干个小任务可以让玩家去完成，完成后得到相应的物品作为回报，而在这若干个任务中，有2个完成后是可以得到戒指的。因此，我们可以新建一个角色（建议选择火系MM，因为其出生后是用枪的，而枪的命中率很高，初期升级很快），出生地选在永乐镇，先在镇外打怪升级，10分钟左右就能升到5级（每升一级潜能点都加在力量上，增加攻击力，减少升级时间），然后进镇找到李豫完成相应的任务，得到1枚戒指。再从永乐镇驿站坐车到襄阳，从襄阳坐到稻香村，在村外打怪，花5分钟左右升到6级，再进村找到小兰完成相应任务，得到另1枚戒指。这样，在25分钟左右的时间里就能得到2枚戒指。幸运的话，在升级过程中还能爆出1枚戒指，我就遇到2次，这样就是3枚。得到的戒指如果不是自己需要的五行属性还可以拿去卖，2万两银子1枚，是不是又小赚一笔？

希望这个方法可以给需要的朋友提供一条捷径。

《海盗猎手》海战技巧

■湖南 Steel

《海盗猎手》的游戏舞台是16～17世纪的加勒比海，在这个时代，船只的火力范围都在舷侧，因此，在炮战中压制敌人的诀窍就是让你的船舷尽量对准敌船，同时自己尽量少出现在敌船舷侧。

要做到这两点，就必须保持你的机动力。这个时代的船只都是利用风力行动，因此你必须处于顺风或可利用三角帆的侧风状态。若你与敌船相向航行，要想保持舷侧对着敌人，就得与敌船错开后旋转，变成与敌船绕圈子的局面，当绕到你逆风时，你会丧失几乎所有的机动力，而敌船此时正处于顺风，就能利用机动优势在你的船首船尾火力盲区尽情轰击，在你调整方向再次移动前，基本上胜负已分。要是你和敌船并舷同向航行，这就是纯粹的蛮斗，胜负取决于船只大小、火炮数量和命中效果，毫无悬念。因此最好选择同向追逐战，在炮弹填充好后短时间侧向开火，然后在再次填充完毕前继续追逐。在追逐中，若敌船在前，它可能会转向以图改变局势，或者一直逃亡，此时若它的动力未丧失到一定程度，在你侧向时往往已逃出射程。而要是敌船在后追逐，我船侧向时对方不断接近，杀伤效果不会太明显，反过来敌船侧向射击时我船可逃离射程，敌船只好放弃射击来追击，这样基本上敌船就处于只能挨打不能还手的局面。

海战战场大小有限，一直向一个方向航行会脱离战斗，而且当同时遭遇多艘敌船时，要保持这个局势更加困难。对于这个问题，要结合使用两种办法。一，若你一直是侧风航行，打到战场边缘时可转向顺风加速，然后再转向用另一边舷对着侧风，又开回去，这时若转向半径小，可能要挨上敌船一次射击，但要是速度足够，并不会有几颗炮弹打中；二是在到达战场边缘前就把敌船削弱到一定程度。若你火力足够，敌船船员较少，可选择装填散弹（Scatter Shot）杀伤敌船人员，降低其装填速度和机动力，然后选择时机靠上去消灭残敌夺取船只。注意敌船船员太少会逃跑，这时你要是没有机动优势就只能让他们跑掉。若敌船船员较多或你的火力较弱，那么也可以选择装填链条弹（Chain Shot）轰击敌船帆桅，可大大降低敌机动力，在敌船丧失机动力后，怎么玩这只老鼠就是猫的自由了。至于重炮（Heavy Shot），可有效打击船体，除非你准备击沉对方或根本没有总体作战方案，否则很少使用。

《信长之野望——天下创世》心得

■福建 王新禧

快速致富法



游戏初期的金钱十分紧张，为了缓解财政危机，笔者摸索出了一套快速致富法，可有效聚敛大笔资金。方法是，在攻下一个新城后，先建设一段时间，然后任命一个行动次数高的武将（每回合至少可行动3次以上）为城主，在该城安置4～5个政治力75以上的武将。接着命令城主每回合都尽力执行“征收”，这样腰包就会迅速鼓起来。把这些征收到的钱粮大部分都移动到主城或其他需要资金的城池去，有了足够的资金供应，其他城市也会迅速发展。一两年后，再重复以上步骤，把“征收”目标转移到发展度较好的城市，如此反复，只需区区几年，你就是战国首富了！不要担心“征收”过度会导致民忠降为0，此时安置在城内政治力高的武将就派上用场了。命令他们全部上阵执行“施予”，只要几个回合，民忠就又恢复为100了。

人事心得

占据两个以上城池，将忠诚度不高的武将调到其他城池去，然后轮换着将他们任命为城主，这样就可以免费提高忠诚度了。但有一点要注意，任命身份低的武将为城主，身份高的就会不满。因此要先将身份低的武将忠诚度全部提升了，然后再任命身份高的武将为城主！

交涉心得

1.如果大名居城资金≥5000金，那么向朝廷索取官位时，朝廷会要求进贡资金。此时有个取巧的方法，就是将居城多余的资金转移到其他城市去，居城最多保持4999金，朝廷就不会要求资金了。

2.某些官位有时会一直索取不到，这时可先摘掉大名当前的官位，这样朝廷就会给予新的官位。反复没收、索取，然后将得到的大量官位赠给部下，属下就全是朝廷命官了，忠诚值会大幅度提高。

《突变怪物》火攻心得

■浙江 何琦

本作中怪物的AI相当高，通常会成群结队，抱定必死的决心向你和你的队员涌来。对于这种情况要多多利用油桶战术，如果附近没有油桶，可以用火焰喷射器或喷枪在你面前筑起一道火墙，以阻挡怪物们的围攻，不过要千万小心不要引火上身。

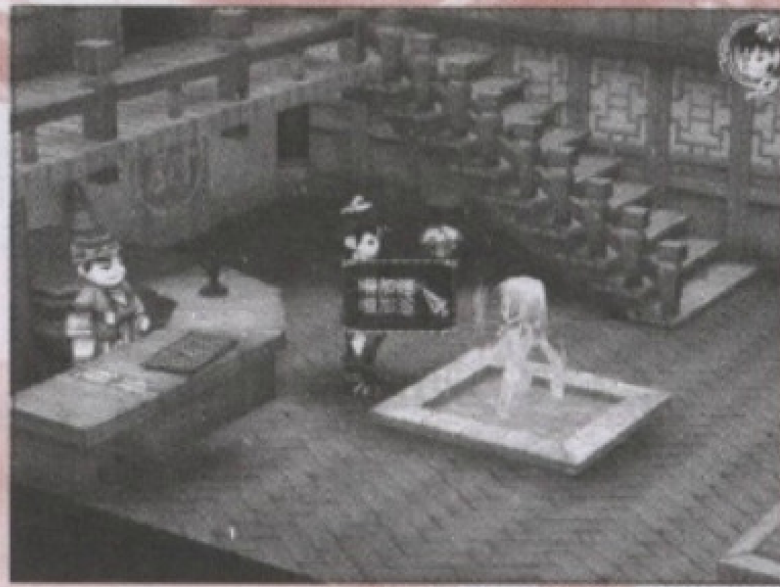
对付HP值极高的猪型怪物、Boss级怪物，普通枪械攻击对它们无效，只有用火焰喷射器才可以。不过在杀怪物时从头到尾一直喷射火焰太浪费弹药了，最好的办法是先用大威力武器，例如霰弹枪近距离狂轰一阵（注意使用喷枪制造火墙或采用打了就跑的游击战术），将它的HP槽（一个罩着怪物的框）减至红色，到时再用火攻就会更加省时省力，达到事半功倍的效果。

游戏使用自动瞄准，采取点射的方式会比狂扫来得更加有效。另外需要注意的是，作战时不要让你的战友位置重叠在一起，那样会误伤到自己人的。

《仙剑奇侠传三》加速大法

■西安 薛冰

在游戏后期御剑满世界闲逛时，笔者发现了一处很有用的小剧情。当队伍中有紫萱时，飞到宾化去，在如归客栈将会发生影响紫萱好感度的事件，还可以得到丰厚的奖励喔！具体如下：和紫萱对话即可得知向客栈的水池里投钱能给人带来好运（在对话中，等绿色进度条过去便可增加紫萱的好感），当之后再来到这里时，点击水池，就会出现一个投一文钱、十文钱、一百文钱和不投钱的对话框。投一百文钱（不要吝啬你的钱了，反正也不多），可以随机得到金钱镖、首阳参、雪莲精等物品（一文钱、十文钱得不到任何东西）。当投到一定次数时，池中就会出现水灵兽，这时你就可以永久提升景天两点“运”或“速”，不要说这个奖励不够丰厚哦（建议选“速”）！



给景天穿上冲天冠、逍遥仙袍、魅影神靴、追风头带、驱魔护符5件加速装备，再从当铺买几个金蝉蜕给景天吃，这样景天的“速”至少也升到了10点。到最后打重楼时，景天行动两次，重楼才行动一次，呵呵，这样，不用那个夸张的烟月神镜也能将重楼打败了。

虽然已近寒冬、虽然国内单机游戏被淹没在网游大潮中，然而海外单机游戏市场却异样红火，近期游戏大作有如滔滔江水绵绵不绝，又有如黄河泛滥，一发不可收拾：FIFA2004已经率先放出德文版，《寂静岭3》更是发行了包括中文在内的多语言DVD版，期待已久的正式零售版《使命召唤》、预定为明年1月上市的战略大作《寂静风暴》都已出现，此外还有让人怀旧的战神系列新作《战神IV》，二战系列3D战争大作《隐藏与危险2》等！

■游侠补丁网 三枫

《暗黑破坏神 II》及其资料片《毁灭之王》v1.10正式版升级档及连接任意战网补丁
Diablo2：Lord of Destruction

《暗黑破坏神 II》一直都受到玩家的热情支持，现在，1.10 Patch于美国10月29日正式推出！ Blizzard North（暴雪北方）最新公布《暗黑破坏神 II》1.10版，这次游戏内修正的部分相当多，还有新加入的事件、物品、符文及配方。

免光盘补丁及连战网补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/

《暗黑破坏神 II——毁灭之王》v1.10正式版官方升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/LODPatch_110.exe

《暗黑破坏神 II》v1.10正式版官方升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/D2Patch_110.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.10正式版，如果无法升级请先下载本《暗黑破坏神 II》及《毁灭之王》原始执行文件之后再升级，之后复制Update目录下所有文件到游戏目录（要实现免光盘功能必须复制光盘上的D2char.mpq、D2music.mpq、D2xmusic.mpq、D2xvideo.mpq这4个文件到游戏安装目录）。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《暗黑破坏神 II——毁灭之王》v1.10正式版简体中文改良汉化包

全新单季角色排名赛、全新天梯排名系统可让玩家在同一季赛中竞逐排名。在每一季开始时，“暗黑”的世界将会重新开始，而玩家们可以创造一个新角色重新开始角逐季赛王座。当季赛结束时，所有参赛者将会以参赛角色重新回到Battle.net的世界中（游侠网2years制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/d2110chs.zip

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：采用新宋体为简体字库、修正大量翻译错误、中英文对照显示、常用英文缩写、集成免光盘功能，任意语言版本通用安装。

《暗黑破坏神 II——毁灭之王》v1.10正式版繁体中文改良汉化包

更具挑战性的游戏内容，“暗黑”玩家在噩梦和地狱级的世界中探险时，将会发现怪物的攻击变得更强且更不容易被杀死。玩家必须重新发展更有效的战术或是团结更多人以面对强大的怪物围攻，怪物不仅仅是攻击加强和血量变多，AI、攻击技巧都做了大幅改善。除此以外，游戏增加了全新防作弊功能，防止包括利用Bug、外挂及作弊程序妨碍游戏公平性的玩家在Battle.net上进行游戏（游侠网2years制作）。



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/d2110cht.zip

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：采用漂亮的繁体加英文原版字库、修正大量翻译错误、中英文对照显示、常用英文缩写、集成免光盘功能，任意语言版本通用安装。

FIFA 2004德文版转英文版补丁

每年这个时候，对于FIFA的爱好者来说都是激动万分的，每次的改进都让人为之一振，同样这次也更让人体会到FIFA的魅力，游戏中除了技巧上加以改进，画面上也表现超凡。在PC上的“实况7”没有推出前，FIFA2004将会继续傲视群雄（游侠网杨梅制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/FIFA2004eng.exe

使用方法：直接执行补丁即可。

补丁效果：可把德文版FIFA2004转换成英文版。

《反恐精英之零点危机（黑客版）》游侠界面汉化包
Counter Strike：Condition Zero *HACKED*

无论是泄密还是被黑客窃取，是福是祸也许还未能下定论，但游戏品质是可以肯定的，无论是战术还是画面或操作上，都再次提升了许多，你所要做的就是适应新版的一切，不用犹豫，Go Go Go（游侠汉化组JEFF_CHEN精心制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/cnczero.exe

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：所有窗口界面和任务简报的汉化。

《战神IV》补丁
WarlordsIV

在《战神IV》中，游戏制作者设定了众多种族，目前公布了人类、精灵、矮人、兽人、亡灵等六大种族，对于种族的设定制作者显得十分有信心。这些种族间存在着众多相生相克的关系，而且兵种也有很大区别，不同种族的打法也大不一样，同时，由于种族的多样性使得战术和阵形都变化极大。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/bat-w4nc.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《战神IV》6项属性修改器

可能是受到了《魔兽争霸III》的影响，《战神IV》的英雄在战斗中将起决定作用。在游戏中英雄的攻击力和魔法能力极强，同时还能鼓舞己方部队士气。这里特别值得一提的是，游戏的英雄还可以装备各种魔法物品，而这些宝物也将给英雄增加额外的力量。游戏提供了野外战斗和攻城战斗，你也可以选择外交手段来解决争端。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/Warlords4trn6.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可对金钱、魔法、无限移动等值进行修改。

《盟军敢死队3——目标柏林》7项属性修改器
Commandos3：Destination Berlin

游戏的地图比2代大了不少，但是这样并没有增加游戏的难度，只是多了条路让你选择。敌人的AI还是和前作一样，消灭地图的所有敌人并不算太难。绿扁帽要比小偷皮糙肉厚得多，挨几颗子弹没什么大问题；跑动的声波不再可见，但敌人依旧能听到；普通武器威力很小，手雷威力依旧；狙击枪第1发子弹上弹比较慢；有些敌人不受香烟、蜂鸣器和间谍的影响。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/outc3trn.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：角色无敌、射杀任何敌人等多种作弊功能。

《隐藏与危险2》补丁
Hidden and Dangerous 2

二代的引擎使游戏中物体的表现更为真实，新引擎可以即时做出特别阴影效果、物品变形效果等，现时非常流行的也是最基本的动作捕捉技术也应用在游戏中。和上集一样，在进行任务途中是不能储存游戏的，玩家要特别注意每一步的行动。多人连线方面，玩法将会和一般的第一人称射击游戏一样，也有如死斗、抢旗等模式。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/flt-hd2.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《英雄本色2》v1.01版升级档新款5项属性修改器
Max Payne 2：The Fall of Max Payne

游戏关卡本身的难度并没有提高，但部分关卡的设计还是别具一格的，比如Mona掩护的那关，Max当时被压在一块钢板下面不能脱身，几个喽罗发现了冲过来，身处高点的玩家不但要把那几个人清掉，还要协助Max脱身，可以说安排得很刺激，也很有乐趣。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pzdmp11t.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：无限弹药、无限生命并锁定体力。

《英雄本色2》v1.01版升级档补丁

在游戏操作方面，二代延续了前作的优点，同时在动作设计上加以改良，像本作中Bullettime系统取消了上作的不合理现象。没错，Bullettime的定义就是所有人没有变慢，只是你移动得比别人快，所以别人在你眼中都变慢了，故今次Bullettime移动时却可以正常速度移动准星。

升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/dev-mp21.zip

官方升级档

下载地址：http://www.take2games.com/support/patches/MaxPayne2_v1-01_Patch.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.01版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：提升Loading时的速度，修正Win98和WinMe系统下的一个Bug。

《神话时代——泰坦》游侠第二版完美剧情汉化包
Age of Mythology：The Titans

完美汉化包括了所有游戏菜单界面及所有游戏剧情的汉化。感谢NETSHOWS会员Ikoc2001和virtuous_fish提供剧情汉化帮助（游侠汉化组鬼眼狂刀精心制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/aomexpcn2.exe

使用方法：请务必安装完《神话时代》原盘及《泰坦》资料片英文版之后再安装汉化包。

补丁效果：本汉化包在第一版本的基础上完成了全部剧情的汉化，包括所有游戏菜单界面及所有游戏剧情的汉化。

《警察故事》游侠完全汉化包
Crime Patrol

这是根据90年代初的街机游戏改编制作，以警察对抗恐怖分子为故事背景。当时也有过PC版本，真人射击游戏以《疯狗》为代表曾经轰动一时（游侠汉化组JEFF_CHEN精心制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/cpcn.exe

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：完美汉化游戏。

帝国世界
Empires：Dawn of the Modern World

在游戏中按下回车键，输入以下密码即可：

noob：显示全部地图、快速建造、获得所有资源

red bones：	获得所有资源
pit stop：	所有飞机得到燃料补给
homeland security：	显示全部地图
weak like ukraine：	任务立即失败
shock and awe：	任务立即胜利
kung fu：	快速建造
republicans：	增加1000黄金
call boggy：	增加1000食物
get stoned：	增加1000石头
beaver：	增加1000木头
daddy's credit card：	所有资源增加到100 000
qa salary：	去除所有黄金
no soup for you：	去除所有食物
cold shower：	去除所有木头
busted：	去除所有石头
communism：	去除所有资源
blue folder：	去除地图上的所有资源

职业滑板高手4
Tony Hawk's Pro Skater 4

在游戏主菜单选择“Options”，再选择“Cheats”，输入以下密码即可：

Watch_Me_Xplode：	关卡选择
I'MYELLOW：	永远处于特殊状态
BELIKEERIC：	完美道路
FREEWHEELIE：	完美操作
FBIAGENT：	Matrix模式
MOON$HOT：	月球引力模式

模拟人生——魔法世界
The Sims：Makin Magic

魔法材料的采集或来源方式：

蜂蜡：用“家庭蜂巢组”采集；
毒蕈：在商店购买或买张“蘑菇椅”，常常坐它就会长；
金缕：用纺纱车制作或和妖精购买；
魔法豆：向药商购买；
蛇毒：用金缕向弄蛇人交易；
大蒜：用蜂蜡和吸血鬼交易；
飞马羽：有时接受魔法商人的任务会以这种材料作奖励；
幸运草：用蜂蜜和妖精交易；
时之沙：向妖精购买；
妖精粉：向妖精买，某种小孩玩具也有；
橡皮鸡：用葡萄蜜酒向药商交换；
玻璃水晶：有时接受魔法商人的任务会以这样种材料作奖励；
五彩小丑玩偶：有时接受魔法商人的任务会以这种材料作奖励；
巫师睫毛：有时接受魔法商人的任务会以这种材料作奖励；
龙鳞：对幼龙梳理或向吸血鬼购买；
龙之泪：对幼龙搔痒或向吸血鬼购买；
钻石粉：向妖精购买；
蟾蜍汁液：向药商购买。

英雄本色2——硬汉柔情
Max Payne 2：The Fall Of Max Payne

右键单击游戏的快捷方式，选择“属性”，在目标栏中加入参数“-developer”，进入游戏后按下“~”键打开控制台，输入以下密码即可：

coder：	获得所有武器、满生命、弹药全满
god：	开启上帝模式
mortal：	关闭上帝模式
getbullettime：	启用子弹时间
gethealth：	获得1000生命
getberetta：	获得1000子弹
getcoltcommando：	得到1000发Colt子弹
getdeserteagle：	得到1000发Desert Eagle子弹
getdragunov：	得到1000发Dragunov子弹
getingram：	得到1000发Ingram子弹
getkalashnikov：	得到1000发Kalashnikov子弹
getmolotov：	得到1000发Molotov子弹
getmp5：	得到1000发MP5子弹
getpumpshotgun：	得到1000发Pump Shotgun子弹
getsawedshotgun：	得到1000发Sawed-off Shotgun子弹
getsniper：	得到1000发Sniper子弹
getstriker：	得到1000发Striker子弹
getallweapons：	得到所有武器
getgraphicsnovelpart1：	解除第1章的任务锁定
getgraphicsnovelpart2：	解除第2章的任务锁定
getgraphicsnovelpart3：	解除第3章的任务锁定
showfps：	显示帧速
showextendedfps：	显示扩展帧速
clear或clr：	清空控制台窗口
quit：	离开游戏

金山游侠

用《金山游侠》修改《英雄本色2》



《英雄本色2》中枪支弹药随处可得，但补血包就比较少了，且拥有总数有上限限制，所以用《金山游侠》锁定补血包的数量是比较合适的。

执行《金山游侠》，再执行《英雄本色2》，玩过序幕到第一章第一关，很快就能在柜子里找到血包，然后按“*”键呼出《金山游侠》，搜索1，时间有些长，要耐心等待一下，切回游戏，然后找到第2个加血包，再呼出《金山游侠》搜索，直到找出2个地址：07069B9B和1092FE36，把它们都锁定为8，这样你就可以无限使用补血包了。

子弹则可以通过随便开几枪或换弹夹以改变弹夹子弹数和备用子弹数来修改，弹夹子弹数的锁定数字不能超过弹夹最大容量，备用子弹数量可以改得大一些，以备将来读盘时仍然有充足的子弹供应。

现在你就可以放心大胆地在游戏中冲杀而没有后顾之忧了。

（在本期聊天室发言的朋友，将得到主持人赠送的热门游戏海报1张。）

林晓： 夜雨过后，北京气温骤降。小林我只好“追求温度放弃风度”，把自己裹得棉猴一般……虽然天冷，聊天室却人气旺盛。天南海北，聊友们齐聚一堂，好不热闹。聊归聊，记得给TOP TEN投票。还有，明年的TOP TEN将会有新的榜单推出。毕竟变化才有生命力嘛！

本期聊天室OP是偶们办公室被读者誉为有文学气质的真·纵横版·动感射杀超人·黑木·CROSS（　）同志。



随便聊吧

（晶合聊天室第127期）

提问： 开发一款武侠RPG游戏，什么样的战斗模式比较好？（晶合后院　菲雨）

回答：

tianzhu4750（tianzhu4750@163.com）

我觉得ARPG就不错。攻击方面给仔细一点，来点技能，用左右键配合；攻击最好能连贯，那样就不错了。

高振源（cn-gzy@163.com）

我认为你做武侠游戏，在战斗方面可以用即时制，然后最好能以做任务的形式取代那些无聊的PK和练级。

星星（liuyuancs@mail.china.com）

既然是一款武侠游戏，那么就要注重它的豪放性，这样才有武侠的气息。所以不要采用回合制决斗方式，应该采用像《暗黑破坏神》那样的打仗方法，我觉得应该会好一些。

幻（coolerak47@hotmail.com）

虽然ARPG砍起来的确很爽，但是为了照顾我们这些反应慢、脑袋乱、喜欢慢慢思考对策，统筹全局的player，你还是看着办吧……

林夕（lixiaoyaoxp@hotmail.com）

我认为仙3是最好的武侠RPG游戏……之一。至于模式嘛，ARPG的模式即快捷又方便，而且走迷宫也不容易迷路，不过画面会不太精彩；普通的回合制会比较简单，但太老土；像仙3的半即时制比较新颖，不过有些问题。我想如果可以的话，最好用《流星蝴蝶剑》的模式。这种模式我就不多解释了，打过的朋友们都知道吧。这样打起来等级不高也能赢，哈哈哈！

 大家的意思就是：幽雅地挥刀，抡圆了猛砍。

“电脑爱好者”的故事

甘肃　於洋

我今年15岁，是一名高一学生。初二时，我和同学们喜欢上了CS。我们几乎天天放学都去网吧玩，练着练着就发现，配合比个人技术重要。我们便成立了一支战队，名叫“K”战队。队员有5名，分别是：我（jazz）、Two-B、HK008、ch-dream、LJ。那时侯我们想和其他战队挑战，但那时全城几乎就没有其他战队，可能我们是全城第一支战队。

到了初二下学期，电脑已经非常普及了，爸爸妈妈也想买一台电脑，但他们一想到我对电脑游戏的痴迷，就犹豫了。这时电信局和几家网吧联合举办了全区CS比赛，我的那群同党非常兴奋，他们说一定要参加，并且拿第一；我也想参加，但是又怕父母不同意。同党们便劝我说：“只要我们拿第一，一切都好办。”于是我下定决心，要拿第一。从那以后我们天天去网吧练，有时下午逃课去练，就这样练了一个月，便去比赛了。由于以前全城几乎没有战队，所以这次比赛造就了许多战队。不过那些战队大多都是临时搭配的，虽然他们个人技术都很好，但不会配合，所以击败他们很简单，我们的“K”战队成为全区第一。我拿着荣誉证书，跑到我爸那儿。我爸看了，拉着脸对我吼：“你拿到这个第一有什么用，它能让你上大学吗？你用电脑干过一件有意义的事吗？电脑还是不买了。”我一听，心都凉了半截。那几天，我简直像丢了魂一样，吃不香，睡不实。最后爸爸在他的朋友劝说下还是决定买电脑，但他要我保证不再玩游戏，我答应了。电脑买来了，我没有再玩游戏，慢慢地我忘了游戏，而是天天去摸索Windows和其他软件。

偶然看到爸爸的朋友在用Photoshop制作图片，我十分好奇，便跟着那位叔叔学了几天。自己在家里也装了Photoshop，经常试着做一些图片。就这样，自己就将Photoshop基本学会了，但一直没有实际应用的机会。

不过机会总会来的。前几天，学校要举办运动会，但没有会标，于是向全校师生征集。我想我不能错过这个机会，一定要用Photoshop做一个最好的会标。我把我大胆的想法告诉了爸爸，没想到他居然非常支持我，于是我便充满自信地开始制作了。由于以前从没做过会标，而现在做一点经验都没有，居然不知道该怎样做了。还是得求助于爸爸。我就让爸爸帮我借了一些有关这方面的书，根据书的提示，还有我自己的想法，最后制作了一个会标。

功夫不负有心人，在选拔中，我的作品从几百幅中挑了出来，成了运动会的会标。开幕式那天，我看着自己制作的会标，让6个同学举着走在队伍的最前面，那种高兴劲儿，别提了。爸爸也激动地说：“你终于用电脑做了一件有意义的事。”

 此条不允许BT，乃是正理。

36计新解

天津 玄天

林晓：去年此时，玄天贡献36计中的9计。今年继续贡献15计，还剩下多少？我算不清楚了。“最有耐心琢磨奖”授予他，大家应该没意见吧？

瞒天过海：间谍扒下被他打晕的德国兵的衣服，然后大摇大摆地走进集中营。

以逸待劳：“砰”，一团白烟从“大鸟”的枪口飘出，一行字闪现在屏幕上：那群CT怎么那么白痴？这已经是第26个从隧道里爬出来的了……

顺手牵羊：甲：我把《金庸群侠传》通关了！

乙：那一定是大侠吧？

甲：不是，无名人士……

乙：怎么会呢？

甲（拉开衣服，满身仙丹、暗器）：看，没人允许过我拿这些东西……

乙：……（吐血）

趁火打劫：团P？有人挂了？好机会！（瞬移）这个宝物归我了，哈哈！（瞬移）

（刹那，一群法师闪现……被秒杀了……）

无中生有：我召唤黑魔导、我召唤青眼白龙、我召唤奥西里斯的天空龙……啊，小绵羊？传说中横空出世的圣兽……

调虎离山：赛格：哇塞！那么多喽罗！我去把杰拉特引过来，咱群砸他！（几分钟后，赛格狂奔回来）

布莱特：杰拉特呢？

赛格：在我身后那群亡灵骑士后面！

布莱特：……（一秒钟之后消失在屏幕上……）

过河拆桥：眼看苍之团和黑之团拼得两败俱伤，罗格闪现：“狮鹫骑士们别慌，我来也！”唰、唰！咦？怎么一个活口也没剩？（仔细一看，使的不是魔法而是特技，敌我全灭……）

苦肉计：冲啊！巨魔蝙蝠骑士，撞死他们！咦？人呢？（切换俯瞰视角，正在被一群狼骑兵蹂躏……）

抛砖引玉：看我投石车的厉害！我投，我投，我投投投~~~什么飞过来了？（小黑点由远及近一点点变大）炸弹！BOMB！%$#@^&*……

移尸嫁祸：贝雷：死狙击手，叫你老不听我话，这回我把死尸放你旁边，你也搬不走，看一会巡逻队来了你死不死~~~

拌虎吃猪：恶魔猎手变身！咦？怎么变成绵羊了？对方有女巫？！OVER……

金蝉脱壳：那么多水龙啃我，快跑~~~总算逃出水龙的势力范围了，不过前面那黄澄澄的东西是……螳螂！（飞了~~~掉魂555~~~）

虚张声势：看我剑圣分身！那么多英雄，怕了吧！……那漫山遍野的是……牛头人和灵魂行者！闪~~~疾风步~~~（其实对方只是买了幻像权杖而已……）

以毒攻毒：该死的守望者，敢买毒液之球！冲啊！双足飞龙，看我毒不死你的~~~

空城计：中士恨恨地说：我把那么多蜘蛛雷埋在空基地里了，炸不死你们这群“龙骑”的。（有什么拍了拍他的肩膀）“是你在叫我的名字吗？”……


这些游戏的名字你都能说出来吧？

我游戏我评说

魔兽争霸：我为魔兽狂，连睡觉都想着用人类大法师放“暴风雨”加上血魔法师的魔法的壮观景象。

（湖北 谢朱特）

樱花大战3：多一种选择总是好的。

（辽宁 张强）

三国志IX：啊啊啊，呀呀呀……张飞的武将技乱刀狂舞真是没用，不但没能伤个小卒，反而把刘备砍回家养伤去了。

（河北 张帆超）


应该派张飞出国留学，向人类大法师学放“暴风雨”。

主题：有没有什么比较好的眼保健类屏幕保护程序？

奇民：RT，不要那个放眼保健操的。

jhnic：黑屏，然后休息10分钟。

蔚蓝的星空：不推荐所谓的“眼保健类”屏幕保护。最好的保护方法就是，每1小时离开电脑，放松一下双眼，10分钟即可。

林晓：保护视力真的重要啊，要不把拉面吃进鼻子里怎么办……


其实最怕的是把鼻子吃到拉面里去（注：外加呛面汤效果……）。



上期《大众软件》游戏学校入学考卷答案

新疆 余东谦

一1.A 2.A 3.A 4.C 5.D 6.D 7.C 8.B 9.D 10.B 11.D 12.B 13.ABCD 14.ABCDE 15.ABCDE 16.AEBDC

二1.三国英杰传，孔明传，曹操传 2.心跳回忆，青涩宝贝，人偶情缘 3.劳拉克劳馥 4.末日之刃，死亡阴影 5.马克思佩恩

三1.对 2.对 3.对 4.错 5.对

四1.略 2.略　五1.略

是不是想借机给老师推荐经典游戏啊？



游戏的权利

■晶合实验室 8神经

你知道吗，我非常害怕面对一张四平八稳毫无变化的榜单，那样会让我觉得无话可说，进而只好搜肠刮肚寻找话题来胡说八道一番。

比如林晓给我的这张榜单，名次与上回毫无变化的前5名显示出一种波澜不惊的宁静。但前6名中出现了3个“仙剑”的名字又让我愕然，尤其是那个本已老态龙钟连牙齿都不剩一颗的《仙剑奇侠传》，居然又老树长新枝，焕发出了其TOP TEN生涯中的第N春，不禁让我感慨不已——实际上这个感慨在这些年中也发出过N次了。痴心！这些玩家真是痴心！不愧是喜欢林月如的玩家，不愧是喜欢苏媚的玩家，不愧是喜欢唐雪见的玩家！我一点不怀疑存在着某种类似于像“仙剑TOP TEN后援会”一样的玩家组织，他们的使命就是无论在什么时候，都义无反顾地为“仙剑”投下一票，任凭TOP TEN上沧海桑田，过客匆匆，“仙剑”皆嫣然而笑，宛如龙葵、夕瑶的爱情一般千年不变。事实上我一早就认为《仙剑奇侠传三》会攀升到TOP TEN上第一名的位置，这张榜单在证实我的猜想的同时，也让我平添了一丝忧虑：毫无疑问，明年的“仙剑外传”也是肯定要上榜的，那么TOP TEN上就可能同时出现4个“仙剑”家族成员占据高位的盛况。前些日子在采访姚仙时，针对我提出的“目前大宇的新游戏开发速度是否过快？”的问题，姚仙一本正经地答道：“不快，不快，只是刚刚达到玩家需要的开发频率而已，这种速度今后还要保持下去。”那么，照这样下去，在“仙剑”出到七八代的时候，会不会前10名里一眼望去全是“仙剑”的影子？上帝！但愿我这是杞人忧天。

前10名中，暴雪的作品也占了3款，这丝毫不出人意料之外。不过相比之下，为暴雪投票的玩家显得要更加“喜新厌旧”一点，《暗黑破坏神II——毁灭之王》在榜上，我们是绝对不会再看到《暗黑破坏神》一代也上榜的。不过这也是否说明了一点：暴雪的作品总是在不断超越自己，她的新作总能替代旧作去占据TOP TEN的巅峰？

仔细看这张榜单，对于一个RPG的爱好者而言，里面并没有找到一些我十分喜欢的名字，例如《异尘余生》或者《博德之门》。为什么没有？事实上这个问题我在数年前，还是一个大软的读者时就无数次地问过了。当然我认为“仙剑”或者“大菠萝”的上榜也是理所当然的事情，不过为什么还有些我喜欢的名字总也上不了榜？我的一个哥们也总是发出跟我一样的疑问。那家伙喜欢的是《XX时代》以及后来的《神话时代》系列。为什么这两个游戏总是要矮《星际争霸》或者《魔兽争霸III》一头？仔细看看，榜上的前几名也只不过几百张的票数嘛！难道全中国喜欢《异尘余生》或者《XX时代》的人连几百个也没有？为什么会没人投票？“TMD！”我们当时总是以狠狠的一句咒骂来作为感慨的结束。事实上我们一直忽略了，我们自己也从来没有为自己喜欢的游戏寄出过一票。

TOP TEN不是Billboard，也不是美国暑期电影票房排行榜，不过，它的存在的确是来自于小小的每一票的支持。冷眼观榜容易，为榜单“不公”而抱怨也是轻松的，但是要真正投出一票却是那么难。作为当年从未为TOP TEN贡献过一票的我来说，今天却可以在这里以榜主的身份来高谈阔论，这感觉着实有些奇妙。如果我有修葺整齐的胡子，我会优雅地捻须微笑，示意自己对游戏的爱已经到了超脱的地步，优劣公道自在我心间。可是我没有那么漂亮的胡子，于是我只好承认，比起那些执著的，无怨无悔地为“仙剑”投票的家伙们，在面对钟爱游戏的问题上，他们要比我爱得更加深沉。

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 上弦月

名称	推荐理由
FIFA2004	什么叫“望梅止渴”？意思就是说，坐在电脑前，让那些常常打胜仗的球队拜服在你脚下。
指环王——国王归来	完全是《指环王》电影及文学作品的转嫁品，不但吸引了不少的“魔戒”迷，更赢得了大量游戏玩家的钟爱。
盟军敢死队3——目标柏林	对于喜欢挑战的人来说，它几乎是不可错过的佳作之一。
英雄本色2	廉颇老矣，尚能饭否？如果你有这种疑问，那么不妨试试中年的马克思·佩恩有多能干。
英雄萨姆2	其实我本人最喜欢豪快的杀戮感，自然不会放过炮轰爆炸人的机会^c^。

龙虎榜——我正在玩的游戏



排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
1.	仙剑奇侠传三	896	大宇	2003年	寰宇之星	○
2.	半条命——反恐精英	829	SIERRA	2001年	奥美	○
3.	魔兽争霸III——冰封王座	752	BLIZZARD	2003年	奥美	○
4.	暗黑破坏神II——毁灭之王	513	BLIZZARD	2001年	奥美	○
5.	星际争霸	357	BLIZZARD	1998年	奥美	↑
6.	仙剑奇侠传二	316	大宇	2003年	寰宇之星	↓
7.	轩辕剑叁外传——天之痕	278	大宇	2000年	育碧软件	↑
8.	仙剑奇侠传	275	大宇	1995年	晶合时代	↓
9.	传奇	228	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	↓
10.	奇迹（MU）	224	Webzen	2002年	第九城市	↑
11.	极品飞车——闪电追踪2	214	美国艺电	2002年	美国艺电	○
12.	轩辕剑肆	206	大宇	2002年	寰宇之星	↓
13.	刀剑封魔录	199	像素软件	2003年	江苏兰德数码科技	↑
14.	樱花大战3——巴黎在燃烧吗	197	SEGA	2003年	第三波	↑
15.	传奇3	193	Wemade	2003年	光通通信	↑
16.	剑侠情缘网络版	173	金山	2003年	金山	NEW
17.	魔力宝贝	167	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
18.	FIFA2003	149	美国艺电	2002年	美国艺电	↓
19.	新仙剑奇侠传	137	大宇	2001年	中青旅创先	↓
20.	幻想三国志	95	宇峻科技	2003年	寰宇之星	↓

0.5元手机投票TOPTEN
赢取每月精彩奖品

参加投票的游戏见读者调查表背面，**短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。发送特服号16306 6050。**
手机投票费用为**每条短消息0.5元。**
本期手机投票幸运读者为1368307578×，1388617656×，1379602201×。幸运礼物为64兆闪存。本栏目将和幸运读者联系，以便邮寄幸运礼物。

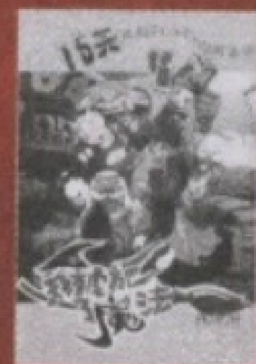
本期TOPEN投票幸运读者

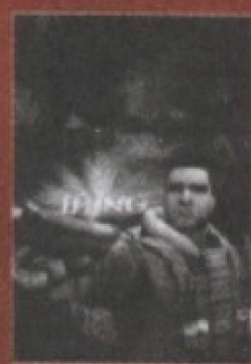
特等奖 甘肃 梁 爽

奖品为价值400元的组合音箱。

幸运奖

安徽 冯 丹　广西 韩怀阳
辽宁 刘春生　山东 赵 玉
浙江 付炜辉　陕西 翟春雨
湖南 李江宁　宁夏 任平华
重庆 张凌燕　天津 市张凯
湖北 秦进峰　江苏 姚剑浩
上海 陆 乐　福建 丁云峰
北京 陈海涛　四川 唐 菱





奖品为北京极速天使数码科技有限公司提供的软件《Flash动画魔术师》或奥美电子（武汉）有限公司提供的游戏《怪物突变》一套。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年11月30日。
网选地址：Topten.popsoft.com.cn

华山论剑·天下第一武林高手 争霸赛大型线上活动火热进行中 www.jxonline.net

剑侠情缘 网络版

www.jxonline.net

十大门派全面开放　各路英雄争霸天下第一

- 新开放翠烟、少林、丐帮、五毒、昆仑五大门派；
- 新开放五大门派武功绝学，门派看家本领各有奇招；
- 新开放五大门派任务及五大门派总舵全新地图；
- 新增三大区域、100多幅地图、开放10个新练功地；
- 新增摆摊、吆喝叫卖系统、新添物品赠送系统；
- 新增装备宝石镶嵌系统，打造绝世装备尽收你手；
- 新增玩家自建帮派帮主权限，帮民职位大小、帮位命名帮主一人大权在握；
- 新增坐牢冲洗PK值，使你罪恶值降低，提高掉极品装备的机率。

剑侠“华山论剑·天下第一武林高手”争霸赛大型线上活动等你参与，巨额奖项即将揭开神秘面纱！

具体详情请登录www.jxonline.net查询或者发送短信查询

新开五大门派武功技能图


翠烟：雨打梨花


五毒教：雷动九天


少林派：狮子吼

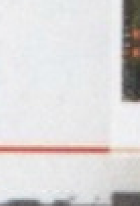

昆仑派：狂风骤电


丐帮：金乌映雪

点卡零售价：


150点：10元


600点：35元

新手震撼包：10元

剑网产品售前短信咨询
移动用户发送到6008，联通用户发送到9008
注意：短信固定格式：西山居：+您的问题内容
发送实例：西山居：如何购买……

剑网招聘万名网络游戏辅导员　各地办事处招聘热线：

北京电话：010-82334488-5092　郑州电话：0371-3845330　杭州电话：0571-88864712
沈阳电话：024-23992300　广州电话：020-87518008　南京电话：025-6646997-5588
武汉电话：027-87870783　上海电话：021-64855524　成都电话：028-82956077
西安电话：029-7805307

连邦 全国销售总代理 电话：010-64421199-8285

合作伙伴（排名不分先后） Intel Desktop Boards　DareGlobal 大宇东方　joyo.com 卓越网

剑侠网络版官方网址：www.jxonline.net　请到卓越网JOYO.COM订购

金山软件股份公司地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编：100083　总机：010-82334488　传真：010-82325655
网址：www.kingsoft.net　剑网咨询热线：010-82318282　客户服务热线：010-82326868　经销商订货热线：010-82325225/82325755
OEM业务热线：分机5121集团购买热线：010-82325757　企业业务部分机：5050　技术支持网址http://support.kingsoft.net

KINGSOFT

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN